DVD9 JOC FULL HARD TO BE A GOD

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

• Iunie 2009 14,99 LEI

Supliment LEVEL vodafone mobile



THE CHRONICLES OF
RIDDICK
ASSAULT ON DARK ATHENA

EXCLUSIV
PREVIEW
SPLIT/SECOND
MINI NINJAS

REVIEW
BRAID
DEMIGOD
X-MEN ORIGINS: WOLVERINE



LEVEL IUNIE 2009

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA ■ X-MEN ORIGINS: WOLVERINE ■ DEMIGOD ■ HELLDORADO ■ BRAID

Extinde-ți Cunoștințele!

www.chip.ro/promo





Înscrie-te online cu codul revistei

CUMPĂRĂ revistele noastre → **STRÂNGE PUNCTE** la fiecare revistă cumpărată → **PRIMEȘTI** în funcție de punctele acumulate

Rucsac



Umbrelă



Cană



Șapcă



Încărcător+ lanternă



Revistele preferate



...și în plus poți **CÂȘTIGA MARILE PREMII**

LCD TV LG VENUS 32LH7020

6X



Contrast 100.000:1 • TruMotion 100Hz (3ms) • Bluetooth • DiVX HD/MP3/ JPEG Play • 4 HDMI • Energy saving Plus • SIMPLINK (HDMI-CEC) • Sistem audio: Invisible Speakers

Telefoane mobile LG

12X



Microsistem LG FB163

6X



Putere totală 160W(80Wx2)• Redare DivX, DVD+/-RW, CD-R, RW, MP3, WMA, AM/FM radio tuner • Auto equalizer • USB recording • Slot CD/DVD vertical • iPod docking station

* imaginile premiilor sunt prezentate cu caracter informativ



LG Life's Good

PREMII SPECIALE

120 umbrele



120 căni



30 rucsacuri



800 de reviste



70 de abonamente pe 3 luni

3 D Media Communications prelungește campania promoțională „Extinde-ți cunoștințele" până la data de 31 august 2009. Pentru a participa la promoție trebuie să vă înregistrați online pe site-ul **www.chip.ro/promo**, unde vă puteți valida codurile unice de promoție inscripționate pe CD/DVD-urile revistelor cumpărate. **În cadrul campaniei, pe baza punctelor acumulate, puteți comanda atât reviste din portofoliul editurii cât și următoarele produse: umbrelă, cană, rucsac sau încărcător și lanternă VARTA.** În momentul în care introduceți online un cod de promoție veți primi un mesaj prin care sunteți informați de faptul că ați câștigat sau nu unul dintre premiile oferite de editura noastră, pe parcursul întregii campanii. Aceste produse sunt disponibile în stoc limitat. Produsele și premiile oferite de 3 D Media (rucsacuri, umbrele, căni, încărcătoare și lanterne) sunt evaluate la o valoare totală de 8.605 lei. **Pe parcursul întregii campanii, LG Electronics România va oferi 6 televizoare LG** (model: TV Venus 32LH7020 și LG LU4000), **12 telefoane LG** (model: LG KC780 Reina, LG KS360, KC910 și KP500) și **6 microsisteme LG** FB163. În fiecare lună vom desemna prin tragere la sorți câte patru câștigători ai premiilor LG. Fiecare revistă și fiecare produs valorează un număr de puncte. Punctele nu se pot schimba în bani. Pentru a putea participa la campania noastră trebuie să fiți de acord cu toți termenii specificați în Regulamentul campaniei „Extinde-ți cunoștințele".

Mai multe detalii referitoare la campania promoțională găsiți pe site-ul **www.chip.ro/promo/regulament** sau le puteți solicita prin e-mail la adresa **marketing@3dmc.ro** sau telefon 0268-415.158 sau 0268-418.728.

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan.badescu@3dmc.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian.dumitru@3dmc.ro)
Director Tehnic:
Dan Dănilă (dan.danila@3dmc.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp,
Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor
(absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro),
Marin Nicolae, Andrei Licherdopol

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici
(ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia.grigore@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Alex Draghini
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea
(contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură
(emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 23.000 de exemplare.



Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare ianuarie 2007 - ianuarie 2008), LEVEL are 79.000 cititori/ediţie.

Trecutul se întoarce

Căutând prin arhivă o revistă mai veche, am dat peste ediţia din iunie 2001, una de care îmi aduc cu plăcere aminte, deoarece m-a determinat să pun mâna pe Serious Sam. Lesne de înţeles (sau poate m-a luat cu lene), am renunţat imediat la căutări şi am început s-o răsfoiesc . Desperados, Fallout Tactics, Serious Sam, Kao The Kangaroo (nici nu vă imaginaţi cât de mult am căutat aiureala asta de joc după aceea), Outcast, Driver 2, Marius Ghinea cu plăcile lui de sunet... ce mai, lectură curată, dom'ne. System Shock 2 şi Rune: Halls of Valhala la Next Issue! Ce... Talon de concurs cu Rayman 2!!! Of, cum de n-am trimis? Dar acum, mai mult ca atunci, când mă durea la banană, m-a atras editorialul semnat de Mike şi Mitza. O coproducţie, frate! Ce bucată de text şi-a ajudecat fiecare, nu contează. Nici măcar pe ei nu i-a interesat să-şi delimiteze feliile, probabil că unu' a pus virgulele, iar celălalt punctele (hehe). Repet, nu contează. Contează problema pe care o studiază editorialul, una surprinzător de actuală, motiv pentru care îl readuc în actualitate. Îl puteţi citiţi mai jos. Sau mai în stânga, depinde cum aranjează Ramona textul. Gata?

■ **KiMO**

Jocuri bune... anulare!

Warcraft Adventures, Freedom Ridge, Ultima Online 2 – jocuri care ar fi putut fi mari, maiestuoase, frumoase, pline de succes. N-a fost să fie... De ce oare? Mitza vorbea mai deunăzi despre hype, despre intensa pregătire a publicului pentru lansarea unui joc. Acest hype merge paralel cu dezvoltarea propriu-zisă a jocului, ceea ce înseamnă că, pe parcursul mai multor ani (uneori 3 sau chiar 4) se cheltuiesc încontinuu milioane de dolari – reclamă, programatori, graficieni, PR, târguri internaţionale et. Toate cheltuielile sunt suportate de aşa-zisul „Publisher" (tradus în LEVEL prin „Distribuitor"), care finanţează proiectul pus în aplicare de „Developer" (tradus prin „Producător"), care porneşte de la zero şi „manufacturează" produsul. În principiu, membrii unei echipe producătoare sunt pasionţi de ceea ce fac şi, dacă li se pun la dispoziţie fondurile necesare, sunt capabili să facă minuni de grafică şi gameplay.
Se întâmplă însă ca distribuitorul să nu fie mulţumit de ritmul în care evoluează produsul sau de cererile de finanţare mereu crescânde.
După calculul economic care implică pe rând costuri, venituri şi profit, se ajunge uneori la concluzia că s-a investit deja prea mult într-un proiect. Acesta este momentul în care, în general, jocuri ca cele menţionate mai sus au dispărut definitiv (uneori alături de echipa producătoare, care a îndrăznit să-şi apere proiectul). Există deseori conflicte între publisher şi developer, frecvent cauzate de o serioasă diferenţă de perspectivă.

Există exemple de indivizi ce au făcut tranziţia de la industria mineritului la industria jocurilor (fondând o firmă de publishing) numai pentru că au auzit că se pot scoate bani frumoşi din ea. Desigur, există şi reversul medaliei, multe cazuri în care publisherii sunt pe aceeaşi lungime de undă cu developerii, dar atâta timp cât industria jocurilor este una foarte profitabilă vor continua să apară din ce în ce mai multe jocuri mediocre, proaste şi foarte proaste în detrimentul produselor originale şi de calitate.

Într-un fel îmi e deja dor de „vremurile de demult", dar industria noastră este una tânără şi aşa cum au rezistat şi alte industrii (a filmului, de exemplu), sunt sigur că vor exista şi peste câţiva ani jocuri care să ne ţină treji nopţi întregi.

■ **Mike & Mitza**



CUPRINS



24

MINI NINJAS

Un foarte simpatic grup de războinici pitici ne demonstrează că mărimea nu contează. Şi nici înălţimea.



38

Orice poveste are un început, iar aceasta îi aparţine în exclusivitate lui Wolverine.

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE



20

Uitaţi de Need for Speed. Split/Second îl va strivi sub roţi!

SPLIT/SECOND

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA



Riddick iese din nou la lumină, într-un ambalaj mai frumos. Dar este oare şi complet?

40



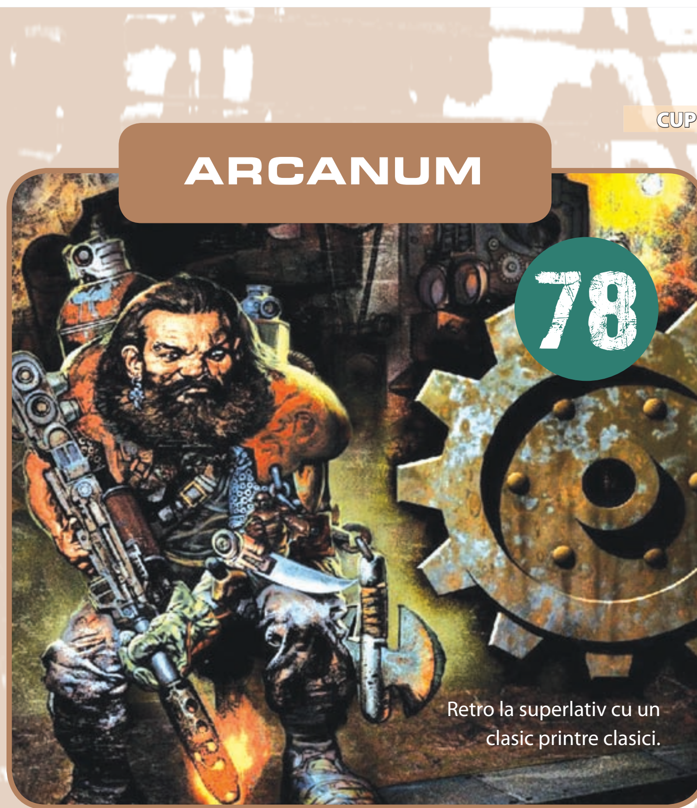
34

DEMIGOD

Un joc deosebit, ce combină strategia în timp real, acţiunea şi diverse elemente de role play, cu foarte multă imaginaţie.


73
Hai zombele la tăiere! Masacrul morților-vii continuă pe Wii.
DEAD RISING: Chop Till You Drop


60
Un MMORPG care concurează cu succes, prin calitate, giganții momentului. Avem chiar și un Making of. Clar, la GameDev.
THE CHRONICLES OF SPELLBORN


ARCANUM
78
Retro la superlativ cu un clasic printre clasici.

CUPRINS DVD

LEVEL DVD

BRAID

Frumos, distractiv şi plin de inspiraţie. Acesta este Braid, un joc de tip puzzle-platformer, în care putem manipula trecerea timpului într-un mod unic şi ciudat.



CRYOSTASIS

Navighează coridoarele terifiant de claustrofobice ale unu spărgător de gheaţă şi scapă de mutanţii care au ocupat-o.





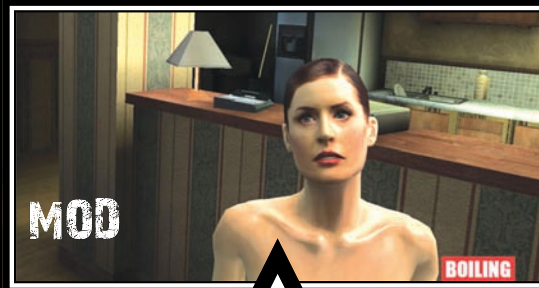
FLOCK!

Pilotează un OZN şi adună animale pentru a le transporta înapoi la Motherflocker. Mother who?

PLANTS VS. ZOMBIES

O armată de zombilici ţi-a invadat curtea, iar singura ta apărare este arsenalul de... plante.





BOILING

Un mod single player exploziv pentru jocul Max Payne 2

THIRD AGE - TOTAL WAR

Intră în Midle-earth cu ajutorul unui mod inedit pentru Medieval 2: Total War.



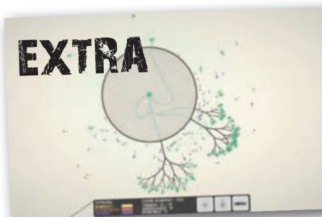


ESCAPE FROM CITY 17 EP. 1

Half-Life 2, serialul.

DYSON

Cucereşte sfere (sau planete?!) într-un relaxant joc indie.





GRAVITY BONE

Spionaj şi trădare într-o lume... mai pătrată.

NOTĂ: Interfaţa DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 800x600 şi o adâncime a culorii de 16 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe DVD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biţi şi folosirea opţiunii Small Fonts!

Hard to be a God





Cînd KiMO m-a întrebat „Bă, ia zi, merită să băgăm Hard to Be a God joc full luna viitoare?", am avut o ezitare. Am stat un pic şi am reflectat la sensul profund al cuvintelor iluminate ale redactorului nostru şef. Simţeam că, la o asemenea multitudine de sensuri şi răsuciri subtile de stil, KiMO vrea un răspuns pe măsură. Aşa că i-am comunicat cu un maxim de detalii concluzia complexelor mele procese de gîndire: „Da, bă."

Din păcate, voi nu puteţi înţelege la fel de uşor spectrul imens de semnificaţii cuprins în cuvintele schimbate între doi profesionişti ai jurnalisticii de jocuri, care conlucrează de atîţia ani încît şi o simplă eructaţie a unuia dintre ei a ajuns să însemne pentru celălalt cît jumate şi un pic din adnotările Vaticanului la „Codul lui Da Vinci". Astfel că trebuie să duc o muncă laborioasă de decriptare pentru voi a acestui „Da, bă, jucaţi-l că e fain" pe care eu, unul, l-aş considera suficient într-o conversaţie cu orice jucător normal, adică înrăit.

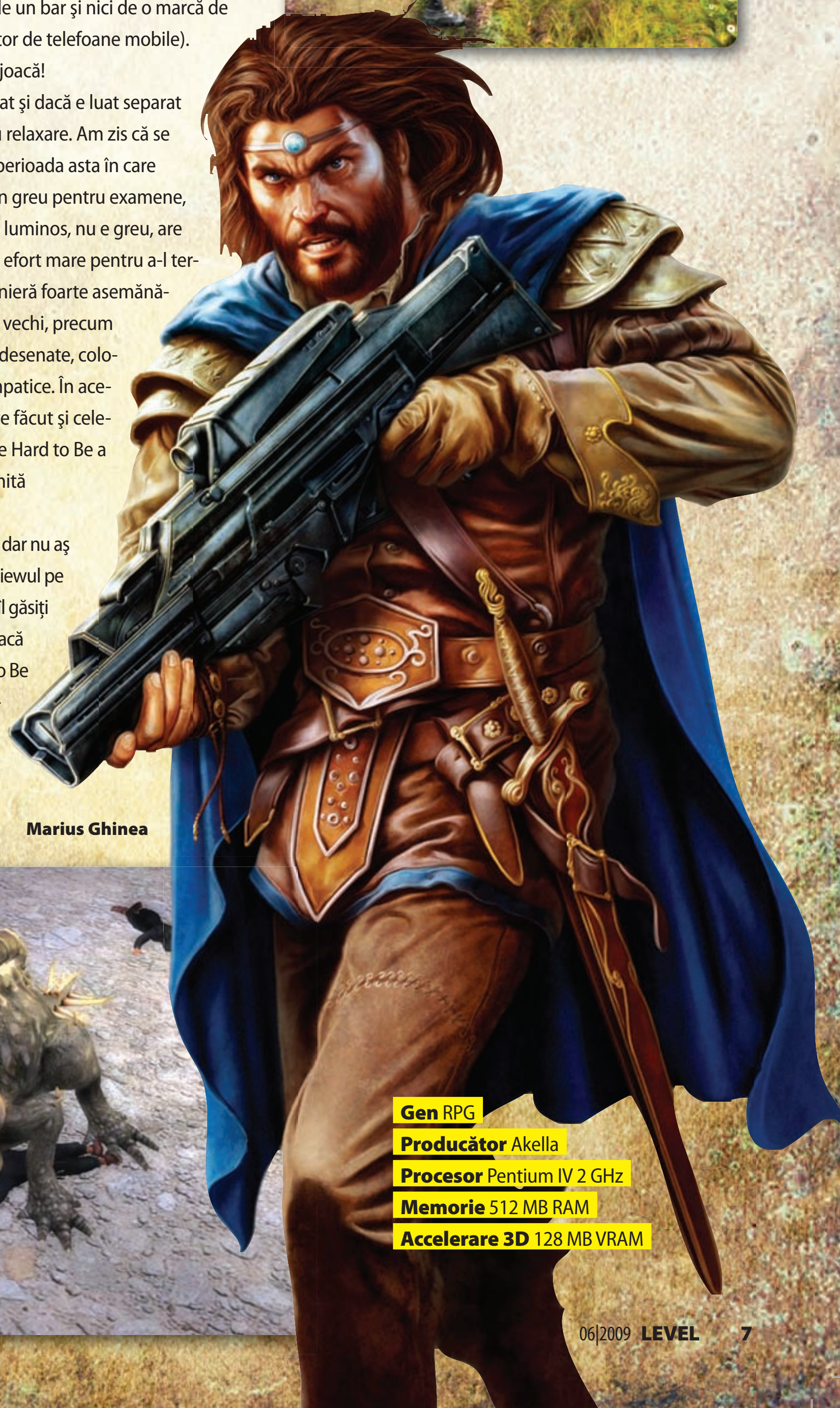
Hard to Be a God este un joc făcut de o firmă din spaţiul ex-sovietic, cu ideea excelentă de a fi o continuare a cărţii „E greu să fii zeu" a fraţilor Arkadi şi Boris Strugaţki. Dat fiind că nu strică deloc să fi citit cartea pentru a avea un contact mai apropiat cu povestea jocului, eu vă recomand să aruncaţi un ochi în ea, că merită. Pe bune, şi ca argument o să vă spun că seria S.T.A.L.K.E.R. este şi ea inspirată într-o anumită măsură din scrierile fraţilor Strugaţki, mai precis din cartea „Picnic la marginea drumului". Şi poate că nu o să vă pară rău dacă mai citiţi şi alte cărţi d-ale lor, vedeţi că a scos editura Paralela 45 o căpiţă de cărţi de fraţii Strugaţki, în seria „Ficţiune Fără Frontiere", foarte bine traduse (nu e reclamă, e informaţie de bun simţ, nu e vorba de un bar şi nici de o marcă de ţoale de fiţe sau producător de telefoane mobile). Citiţi-le, fraţilor. Citeşte şi joacă!

Dar jocul merge jucat şi dacă e luat separat de carte, aşa, lejer, pentru relaxare. Am zis că se potriveşte foarte bine în perioada asta în care mulţi dintre voi trageţi din greu pentru examene, teze şi altele asemenea. E luminos, nu e greu, are umor şi nu presupune un efort mare pentru a-l termina. E realizat într-o manieră foarte asemănătoare cu RPG-urile ruseşti vechi, precum Rage Of Mages, excelent desenate, colorate şi cu storyline-uri simpatice. În aceeaşi manieră rusească este făcut şi celebrul King's Bounty, cu care Hard to Be a God împărtăşeşte o anumită atmosferă.

Aş spune mai multe, dar nu aş face decît să mă repet - reviewul pe care l-am făcut acestui joc îl găsiţi imediat pe www.level.ro dacă daţi o căutare după Hard to Be a God. Noi vă dorim hoinăreală plăcută pe drumurile Arkanarului şi multă baftă celor care au nevoie!

■ **Marius Ghinea**





Gen RPG
Producător Akella
Procesor Pentium IV 2 GHz
Memorie 512 MB RAM
Accelerare 3D 128 MB VRAM

D-LINK A LANSAT DIR-685, PRIMUL ROUTER ALL-IN-ONE PENTRU REȚELELE DE ACASĂ

D-Link, important furnizor de soluții de networking și comunicații pentru segmentele business și consumer, a anunțat lansarea primului router all-in-one pentru rețelele de acasă. Modelul DIR-685 combină caracteristicile unui router Wi-Fi 802.11n cu cele ale unui NAS (Network Attached Storage) și permite de asemenea partajarea unei imprimante sau a unui scanner în rețea.

Cu un design intuitiv, noul D-Link Wireless N DIR-685 aduce un plus de stil și eleganță în locuința digitală. Designul său original permite utilizatorilor să vizualizeze cu ușurință pe al său ecran LCD statusul dispozitivului, prognoze meteo, diverse informații de pe Internet sau chiar fotografii personale, toate afișate cu până la 1,6 milioane de culori.

Pentru a extinde opțiunile funcției de ramă foto, D-Link a încheiat și un parteneriat cu FrameChannel, un serviciu web gratuit (internetphotoframe.com) care permite particularizarea conținutului de pe ecran, astfel că fotografiile pot fi ușor accesate și vizualizate.

În rol de NAS (Network Attached Storage), D-Link DIR-685 este compatibil atât cu funcțiile unui serverului UPnP cât și cu transferurile de tip BitTorrent. Condimentat și cu caracteristicile unui server FTP se permite astfel utilizatorilor să acceseze documente, fotografii, muzică și alte documente local, prin intermediul rețelei interne dar și din alte locuri, prin intermediul internetului.

DIR-685 utilizează tehnologia D-Link Green, care permite conservarea energiei în mai multe moduri: prin recunoașterea automată a activității portului și ajustarea energiei consumate, în concordanță cu aceasta, prin consolidarea tuturor funcțiilor la un singur aparat, în loc de mai multe aparate distincte, și prin folosirea modului idle, care în mod automat oprește energia necesară ecranului LCD. De asemenea, WLAN-ul poate fi programat pe baza unui orar astfel încât să oprească modulul WI-FI al routerului pe un anumit interval și, în consecință, să apară o reducere a energiei electrice consumată cu până la 30%.

Ambele porturi USB ale DIR-685 sunt amplasate discret în spate, și sunt patronate de noua tehnologie SharePort ce permite mai multor utilizatori să acceseze imprimante, multifuncționale și harddisk-uri externe din orice locație a biroului sau a locuinței atât timp cât se află sub mediu Wi-Fi al acestui router.





3D REALMS FOREVER

Am studiat atent fenomenul și am ajuns la concluzia că Duke este urmărit de cel mai groaznic ghinion. Dacă luna trecută v-am anunțat, mai în glumă, mai în serios, că se întrezărește o luminiță la capătul tunelului lung și întunecat care a fost „viața" lui DNF, luna aceasta confirmăm că, într-adevăr, luminița aparține unui mărfar. Mărfarul crizei, că tot e la modă să învinuim colapsul financiar pentru toate relele din lumea asta mare. În fine, ca să scurtăm povestea, se pare că bătrâna companie 3D Realms a fost ajunsă de blestemele fanilor (presărate discret cu un vârf de cuțit de colaps financiar) și a închis ochii pentru vecie. Adică Forever, dacă ne permiteți o mică glumă. Yup, 3D Realms nu mai există, iar viitorul lui Duke a devenit și mai sumbru, dar nu se știe ce se va alege de ea. Partea bună, că există și așa ceva, e că într-o singură zi au fost publicate de zece ori mai multe screenshot-uri și artwork-uri din DNF decât în ultimul deceniu. Le puteți admira pe www.level.ro, împreună cu un trailer șmecher. Să le fie țărâna ușoară și radioactivitatea scăzută…

1C COMPANY ȘI CENEGA ÎNCEP COOPERAREA ÎN ROMÂNIA





Grupul Cenega și 1C Company încep cooperarea în domeniul distribuției de jocuri pe teritoriul României. De distribuție se va ocupa compania Software Distribution.

„Ne bucură foarte mult începerea cooperării pe piața românească, aceasta fiind o piață foarte dinamică și promițătoare" – a spus Dl. Tomasz Nieszporski, Head of Business Development Group Cenega. „Gama largă editorială a 1C Company și experiența, în ceea ce privește distribuția, a companiei Cenega reprezintă garanția succesului pe această piață".

CENtral European GAmes este lider pe piața jocurilor PC și video în Europa Centrală, specializată în localizarea, promovarea, vânzarea și distribuția jocurilor pentru toate platformele. Cenega este parte a grupului 1C Company.

1C Company este unul dintre cei mai mari developeri, editori și distribuitori de software din Rusia, regiunea Europei de Est și a Țărilor Baltice. 1C Company este editor al unei game largi de jocuri, cunoscute în întreaga lume.

BRUTAL LEGEND, ÎN OCTOMBRIE



EA a anunţat data de lansare pentru third-person action-ul Brutal Legend. Jocul va fi lansat pentru PS3 şi Xbox 360 pe data de 13 octombrie în America şi pe 16 octombrie în Europa. Povestea îl va avea în prim plan pe Eddie Riggs, un tehnician al unei trupe de heavy metal, care se trezeşte brusc într-o altă lume, în mijlocul unui război dintre oameni şi demoni. Vocea lui Eddie o veţi recunoaşte cu siguranţă, deoarece îi aparţine cunoscutului actor Jack Black.

LEGO ROCK BAND CONFIRMAT OFICIAL

Se pare că toate zvonurile legate de omuleţii din plastic, chitarişti, sunt adevărate: Traveller's Tales şi Harmonix lucrează împreună la LEGO Rock Band.

Warner Bros. şi TT Games şi-au unit forţele cu grupul LEGO, Harmonix şi MTV Games, pentru a construi pe baza celor două francize un joc ce-şi doreşte să aducă o experienţă muzicală unică pentru întreaga familie. Jocul va permite atât tinerilor, cât şi adulţilor o aventură nebună către culmile gloriei chitariste, unde vor putea să formeze o trupă de rock şi să zguduie universul din temelii, şi va fi disponibil pentru Xbox 360, PlayStation 3, Wii şi Nintendo DS.

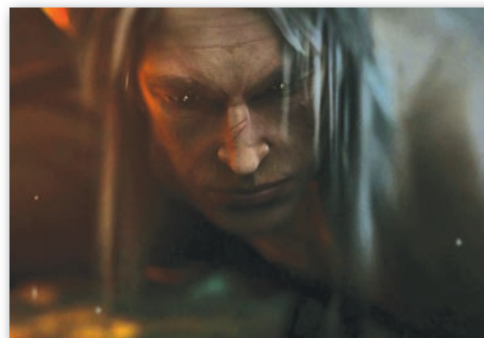
LEGO Rock Band va avea parte de umorul oferit de franciza LEGO, dar şi de experienţa muzicală deosebită din Rock Band. Printre piesele din joc regăsim clasicele Blur - Song 2, Carl Douglas - Kung Fu Fighting sau Europe - The Final Countdown, potrivite şi pentru audienţa de vârstă ceva mai fragedă. Rock out with your bricks out!



VIVA NEW VEGAS

Bethesda Softworks a anunţat, în cadrul unei conferinţe de presă de la Londra, că va lansa un nou joc Falout, intitulat Fallout: New Vegas. Interesant este faptul că New Vegas nu va fi dezvoltat de Bethesda, ci de echipa de la Obsidian Entertainment (Star Wars: Knights of the Old Republic 2, Neverwinter Nights 2, Alpha Protocol). După spusele celor de la Bethesda, New Vegas nu va fi un sequel al jocului Fallout 3, dar va fi un RPG a cărui acţiune se va desfăşura în universul Fallout. Iar în ceea ce priveşte gameplay-ul, acesta va fi destul de asemănător cu cel din Fallout 3. Fallout: New Vegas va fi lansat în 2010 pe PC, PS3 şi Xbox 360.

GERALT, ÎNVINS DE CRIZĂ



Deşi vampirii, vârcolacii, strigoii şi stafiile de pretutindeni tremură în faţa măreţiei sale, preaputernicul Geralt a fost trimis la culcare de o banală criză economică.

Se pare că, îmbătaţi de succesul înregistrat de The Witcher, polonezii de la CD Projekt au muşcat mai mult decât puteau mesteca şi au demarat lucrările la trei proiecte bazate pe IP-ul The Witcher (suntem siguri că unul dintre ele este The Witcher 2). Dar criza economică este parşivă, îi loveşte deopotrivă şi pe cei puternici şi pe cei slabi, iar polonul nu este nici el imun la efectele drăceşti ale colapsului financiar. Lovită de criză când îi era Witcher-ul mai drag, conducerea CD Projekt a fost nevoită să renunţe pentru moment la proiectul necunoscut şi la The Witcher: Rise of the White Wolf, un remake pentru console al RPG-ului The Witcher. Ca de obicei, anularea s-a lăsat cu victime. Echipa care se ocupa de acest proiect a dispărut de pe statele de plată ale CD Projekt (demisii, concedieri, voodoo), urmată la scurt timp de alţi doisprezece angajaţi.

Însă, după sănătosul obicei polonez, Geralt moare, dar nu se predă. Managementul CD Projekt a redirecţionat „mâna de lucru" şi toate fondurile către al treilea proiect, The Witcher 2 (pentru PC şi console), deci există o mică şansă ca Geralt să pună din nou mâna pe paloş şi să strivească sub bocanc elementele supranaturale şi demoralizatoare care pun în pericol curăţenia sufletească şi integritatea morală a sătenilor virtuali din toate colţurile Universului. Universul The Witcher. Care este, a fost şi, sperăm noi, va mai fi şi la anul.



WII ÎN CĂDERE

La prima vedere, Wii pare să fi dat lovitura, având peste 50 de milioane de console vândute în lumea întreagă. Cu toate că a apărut cu un an întârziere, vânzările sunt aproape duble față de rivalul Xbox 360. Şi spunem „la prima vedere" pentru că în spatele uşilor închise există motive de îngrijorare.

Încă de la lansare, Wii s-a lovit de cârcotelile celor care nu au ştiut să-i aprecieze adevăratele calități, fiind numită „doar o jucărie", „învechită" sau „fără jocuri bune" tocmai de aceia care sunt ademeniți de grafica exagerată oferită de Xbox şi PlayStation şi neglijează complet partea de divertisment. De fapt, acesta este şi punctul forte al lui Wii, consola fiind vândută predominant unor categorii de vârstă cuprinse între 6-15 ani şi 35-60 ani. Nintendo s-a bucurat de o cerere crescută de-a lungul timpului. Până acum...

Wii a fost singura consolă cu vânzări în scădere în luna februarie. În martie a cunoscut o scădere cu peste 63% față de aceeaşi perioadă a anului trecut, ajungând să fie depăşită chiar şi de PS3. Distribuitorii sunt foarte îngrijorați şi viabilitatea lui Wii pe termen lung pare compromisă.

Însă Nintendo nu se dă bătut şi mai are un as în mânecă, pe care vrea să-l joace la E3. Acesta se numeşte MotionPlus, un add-on pentru Wiimote a cărui lansare în luna iunie vine cum nu se poate mai bine. MotionPlus este foarte mic că nici nu-i simți greutatea şi vine să aducă un mare plus în materie de detectare a mişcărilor, oferind posibilitatea imprimării unor efecte de mişcare. Primul joc care se va bucura complet de noul add-on este Virtua Tennis 2009 de la SEGA. Să-i urăm numai bine în continuare.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM, AMÂNAT

Eidos şi Warner Bros au confirmat că Batman: Arkham Asylum va fi amânat. Este a doua oară când se întâmplă acest lucru. Inițial, jocul a fost programat pentru lansare în luna mai, apoi a fost amânat pentru luna iunie şi acum va mai trebui să aşteptăm până pe 22 septembrie. Toamna se numără liliecii.



ALIENS VS. PREDATOR NOI DETALII

De ceva vreme nu am mai auzit nimic legat de FPS-ul Aliens vs. Predator, la care lucrează în prezent cei de la Rebellion Software. Dar iată că o serie reviste de specialitate din Europa au scos deja preview-uri la acest joc şi aşa ies la iveală şi primele detalii despre noul joc al seriei AvP. Aşadar, se pare că acțiunea din joc va avea loc la 30 de ani după evenimentele din filmul Aliens, pe o planetă infestată de xenomorphi, iar faimoşii Colonial Marines se luptă de zor să-i extermine. Bineînțeles că această planetă este şi noul loc de „joacă" al predatorilor. Deci sunt semne clare că vom avea parte de o bătălie pe cinste. Aşa cum ne-am obişnuit deja, jocul va avea trei campanii de single player, câte una pentru fiecare rasă, şi multiplayer.

NUME GRELE DE LA UBISOFT

Uneori e bine să mai citeşti din când în când un raport fiscal. Printre tonele de cifre, pe care oricum numai un contabil le poate înțelege, se mai găsesc şi câteva informații extrem de interesante pentru un gamer. De exemplu, din raportul de la Ubisoft, aflăm titlurile cu nume grele pregătite pentru anul fiscal 2009-2010, cum ar fi Assassin's Creed 2, Tom Clancy's Splinter Cell Conviction sau Ghost Recon 4.

Mai regăsim în listă Red Steel 2 sau Rabbids Go Home, precum şi jocuri licențiate, cum ar fi Teenage Mutant Ninja Turtles. Să nu uităm de proiectul R.U.S.E. pe care l-am şi anunțat deja pe LEVEL.ro.

Cota de piață a Ubisoft de la începutul acestui an este într-o uşoară scădere față de anul trecut, cu 1-2%. Printre realizările grupului Ubisoft în anul fiscal 2008-2009 regăsim achiziția Massive Entertainment, creatorii mult-premiatului World in Conflict, şi a studioului Hybride Technologies, specializat în efecte speciale pentru filme precum „300" sau „Călătorie spre centrul Pământului".

SE VOR LANSA

The Sims 3	PC	EA
Prototype	PC, X360, PS3	Activision Blizzard
Overlord II	PC, X360, PS3	Codemasters
FUEL	PC, X360, PS3	Codemasters
Red Faction: Guerrilla	PC, X360, PS3	THQ

@sigur.info

PENTRU COPII
Sfaturi pentru copii si tineri



PENTRU PARINTI
Sfaturi pentru parinti



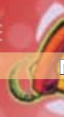
PENTRU PROFESORI
Sfaturi pentru profesori



HELPLINE
Cere un sfat!



HOTLINE
Raporteaza un abuz!



Home | Despre proiect | Despre Insafe | Evenimente | Parteneri | Presa | Contact | Forum

Sfaturi pentru copii si tineri

- Stabileşte împreună cu părinţii tăi regulile de folosire a calculatorului şi a Internetului.
- Nu da nici unei persoane întâlnite pe Internet informaţii personale despre tine sau familia ta.
- Nu răspunde la mesajele care te supără sau care conţin cuvinte ori imagini nepotrivite!

Mai mult....

Sfaturi pentru parinti

- Comunicati deschis copiilor avantajele si dezavantajele internetului.
- Stabiliti impreuna cu copiii reguli de utilizare a calculatorului si telefonului mobil.
- Nu restrictionati excesiv si fara justificare accesul la calculator si la Internet!

Mai mult....

Sfaturi pentru profesori

- Stabiliti impreuna cu elevii regulile de utilizare a calculatorului si Internetului in cadrul diferitelor activitati didactice.
- Acordati suficienta atentie atitudinii elevilor in fata calculatorului.
- Informati atat elevii, cat si parintii unde pot sa raporteze o situatie de pericol sau un abuz.

Mai mult....

SIGUR.INFO UN INTERNET MAI SIGUR PENTRU COPII

Cei mai împătimiţi utilizatori ai noilor tehnologii sunt copiii, pentru care un calculator şi un telefon mobil constituie accesorii ale vieţii lor cotidiene. Avantajele sunt evidente, dar există şi riscuri: în Europa, un copil din 11 acceptă să se întâlnească cu necunoscuţi cu care au comunicat pe internet. În ţările din estul Europei situaţia este şi mai gravă, de exemplu, în Polonia sau Cehia, proporţia este de unu la cinci copii. Majoritatea copiilor între 10 şi 14 ani postează informaţii personale pe internet.

Având în vedere acest nou context social, Organizaţia Salvaţi Copiii, Positive Media şi Centrul Român pentru Copii Dispăruţi şi Exploataţi Sexual au iniţiat un consorţiu pentru dezvoltarea proiectului Sigur.Info în cadrul programului multianual Safer Internet Plus. Programul are în structura sa trei componente: Awareness – acţiuni de conştientizare şi educare privind avantajele utilizării noilor tehnologii şi măsurile de prevenire a riscurilor existente pe internet; HelpLine – activităţi de informare permanentă şi consiliere pentru copii şi adulţi prin comunicare telefonică sau online; HotLine – raportarea conţinutului ilegal către autorităţi. Obiectivul său general al programului vizează promovarea siguranţei copiilor pe internet prin organizarea de activităţi de conştientizare şi informare asupra pericolelor din mediul virtual.

Programul este concretizat, în România, prin intermediul site-ului www.sigur.info unde copiii, adolescenţii, părinţii şi profesorii pot găsi informaţii utile legate de modul de navigare în siguranţă pe internet, răspunsuri la diverse probleme cu care se pot confrunta copiii pe internet, resurse online şi soluţii privind navigarea în siguranţă pe internet.

Revistele CHIP şi LEVEL susţin această campanie!

Info: http://sigur.info

Următorii patru câştigători ai campaniei promoţionale „Extinde-ţi cunoştinţele”!



3 D Media Communications şi LG Electronics Romania au încheiat un parteneriat prin care cititorii revistelor CHIP, LEVEL, CHIP Special, FOTO-VIDEO Digital şi PC-Practic, participanţi la campania “Extinde-ţi cunoştinţele”, pot câştiga lunar importante premii, constând în: un TV LCD LG, două telefoane mobile LG şi un microsistem LG.

Următorii patru câştigători ai celei de-a doua sesiuni de campanie au fost desemnaţi dintre toţi cei care au participat în perioada 01 aprilie – 30 aprilie 2009. Astfel, **câştigătorii** sunt:



LCD TV LG VENUS 32LH7020
DOBRE ANA-MARGARETA-ALEXANDRA - Bucureşti
Cod: **CHDD-B7D7-B26D-ACFA-DDCB**



Telefon mobil LG KS360
AGHEORGHIESEI MARIAN - Tecuci
Cod: **LVLD-6F29-BX76-A678-3D21**

Telefon mobil LG KS360
KISS ADRIAN BUITURI - Hunedoara
Cod: **GFKD-FB96-1568-2419-A34B**



Microsistem LG FB163
OLAH CSABA - Timişoara
Cod: **PCPE-85A5-461X-AF91-326E**



Pentru mai multe detalii vă rugăm să consultaţi Regulamentul campanie promoţionale „Extinde-ţi cunoştinţele!” sau sa contactati Departamentul de Marketing, reprezentat de Sofia Grigore, prin marketing@3dmc.ro sau la telefon 0268 415 158, 0368 415 003 sau 0368 415 004. Vă dorim multă baftă în continuare!

GameDev Making of The Chronicles of Spellborn

Poveştile de succes în vastul domeniu al game developmentului sunt deseori la fel de fantastice ca şi jocul în sine: am avut o idee, am dezvoltat-o şi tadaaam, aici este jocul dumneavoastră. Eventual, log-uri de dezvoltare optimiste descriu câte un aspect sau altul al jocului şi cum a devenit acesta o realitate, fie ea şi virtuală, însă printre puţinele rânduri de gen se poate citi munca prestată, adesea titanică, dificultăţile întâlnite pe parcurs, orele nesfârşite petrecute mult peste clasicele 9-17, codul rescris pentru a acomoda o nouă funcţionalitate ce a devenit din opţională, prioritară, şi toate acestea. Cu precădere când vine vorba de MMO-uri, procesul este cu atât mai dificil, deoarece nu numai că vorbim de genul cel mai la modă astăzi (şi în consecinţă, care evoluează cel mai repede, mulţumită mai ales unei competiţii de piaţă crâncene), ci şi de un proiect fără un final definit. Majoritatea MMO-urilor de succes au cerut ani de muncă şi echipe de zeci de persoane, fără a include partea de promovare, distribuţie, PR şi altele. În aceste condiţii care sperie uşor pe oricine, aş vrea să vă fac cunoştinţă cu o echipă care totuşi şi-a adunat curajul să se înhame la un astfel de proces. Este vorba despre Spellborn International, care a lansat recent MMORPG-ul The Chronicles of Spellborn.

Povestea TCOS începe înainte de 2004 ca idee şi de prin 2004 ca proces. Ţin să vă reamintesc că suntem în 2009, deci în esenţă, fără a include probabil cel mai dificil proces de a crea, prezenta şi vinde o idee, vorbim de cinci ani de dezvoltare până la stadiul final, gold, al jocului. Cinci ani de dezvoltare a unui MMO care, fiind proaspăt lansat, nu se ştie încă dacă va fi de succes sau nu (deşi sper că review-ul The Chronicles of Spellborn v-a convins că jocul merită toată atenţia). Adrenalina este în creştere şi zarurile sunt aruncate acum!

Ce s-a întâmplat în aceşti cinci ani de zile? La această întrebare îl descos deja de ceva vreme pe El Drijver, care s-a alăturat echipei Khaeon, acum Spellborn International, în 2006 ca tester şi ocupă în prezent funcţia de lead game designer pentru proiectul The Chronicles of Spellborn. Cred că este important de menţionat că El are 28 de ani şi în timpul liber este un gamer pasionat, care „activează" şi în World of Warcraft pe post de paladin specializat în Protection (doar trebuie să studieze „rivalii", nu?)

Brainstorming cu Magic The Gathering

Ca orice joc, The Chronicles of Spellborn a început cu o idee sau mai degrabă cu un proces de formare a acestei idei, susţinut de o mână de oameni pasionaţi de jocuri pen & paper, trading card games precum Magic The Gathering, de Ultima Online şi EverQuest. Când pui nişte game devs să... joace, deformaţia profesională îi obligă, invariabil, să analizeze ceea ce joacă şi să se gândească la modalităţi de a face lucrurile mai bine. Ultima Online şi EverQuest sunt pionieri ai domeniului şi - atenţie - vorbim de o eră de dinaintea fenomenului World of Warcraft, când MMO-urile erau un gen obscur şi fără mare impact la public.

Desigur, situaţia industriei jocurilor din România anilor 2000 nu poate fi comparată cu ţările vestice precum Olanda. Acolo, chiar şi în acei ani extrem de arhaici din punctul de vedere al tehnologiei (comparativ cu PhysX-ul şi multicore-urile de astăzi), lucrurile mergeau altfel şi noţiunea de pen & paper nu era întocmai offstream (dar nici nu beneficia de o publicitate debordantă). Abia la finele lui 2002, Sony a lansat EverQuest, în vreme ce Ultima Online exista deja din 1997 şi, în 2001, avea deja peste 100.000 de jucători. Însă, cei peste 100.000 de jucători pe plan mondial sunt o cifră destul de proastă de comparaţie, pentru că oricum cei care dispuneau de mijloacele pentru a juca nu aveau o alternativă la Ultima Online. În acest context s-a născut prima idee Enclave, ca o combinaţie de elemente lipsă a puţinelor MMO-uri existente atunci şi idei împrumutate din jocurile tabletop, unde întreaga definire a unui personaj consta într-o mână de cărţi, de obicei 5 la număr şi me-









El Drijner - Lead Game Designer pentru The Chronicles of Spellborn. Și omul pe care l-am stresat pentru acest articol

reu în schimbare, și deja familiara bucată de text descriptiv, citită cu patos de vreun dungeon master cu voce gravă (în cele mai bune cazuri :)). Plus, desigur, o duzină de cărți fantasy pe atunci prea puțin cunoscute cititorilor români.

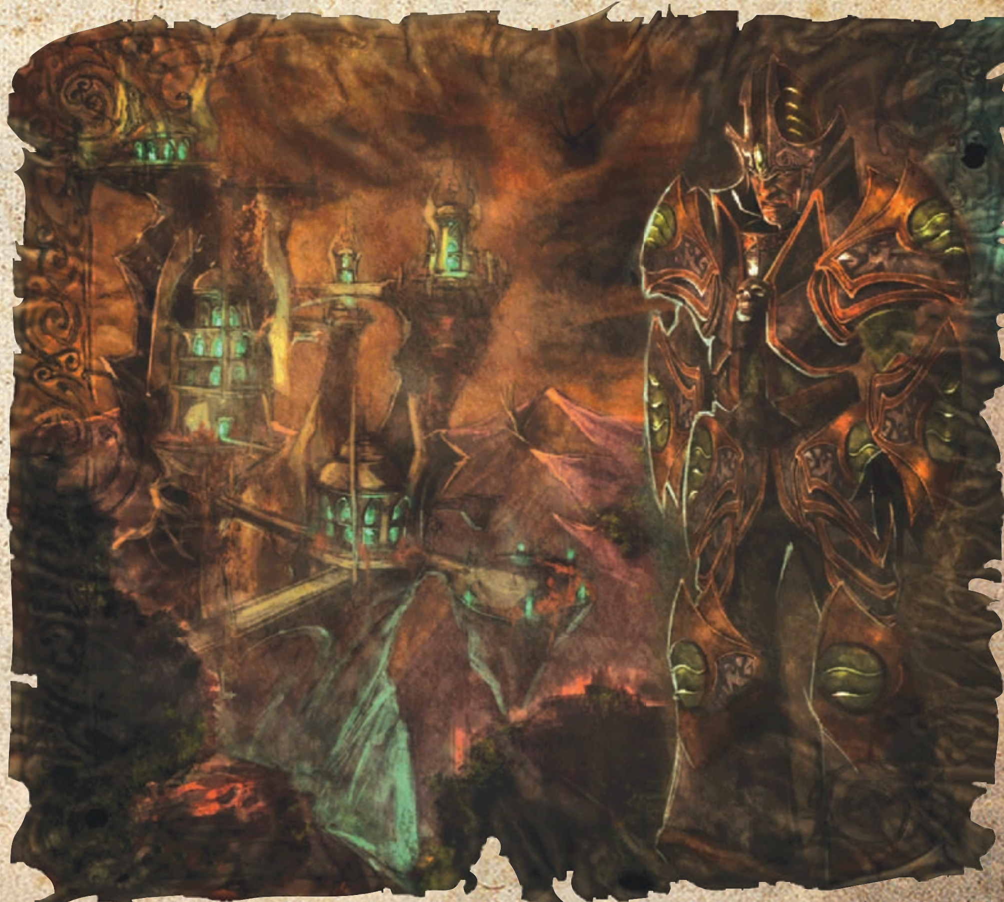
Ideea a generat desene, descrieri, planificări, discuții purtate „în curtea" studioului Khaeon, la care creatorii noștri lucrau atunci. Până la mijlocul lui 2004, The Chronicles of Spellborn nu a depășit stadiul de concept, însă acest proces a generat suficiente materiale („desene, multe desene", precizează El) și mai ales claritate a ideii pentru a merita atenția unor investitori. Pe atunci, după cum menționează El Drijver, întregul MMORPG era planificat a fi dezvoltat într-un an și jumătate, lansat în 2006 și cu aspirații pe atunci nebunești la o comunitate de 50.000 de jucători. Însă vorbim de o echipă care activa deja în industria jocurilor și de un studio care, ca orice companie, avea, evident, conexiuni și posibilități de a apela la investitorii potriviți. Pe cât de crunt sună, trăim într-o lume în care multe se întâmplă datorită relațiilor, conexiunilor, cunoștințelor. Și când vine vorba de investiții, oricine dispune de fonduri ar fi mai lesne convins să le ofere unor cunoscuți.

Un MMO însă nu este treabă ușoară de pus la punct. Ca o paralelă, un software pornește de la o idee, se transformă în documente uneori de zeci de pagini de specificații, obținute în urma unor ședințe ce țin ore întregi, devine palpabil, spre exemplu, sub forma unor desene de interfață care ilustrează cazuri de utilizare (ce ar face utilizatorul dacă ar vrea să obțină rezultatul X) și care de obicei determină revizuirea documentelor de specificații... și tot așa. În fine, se ajunge la stadiul de a decide tehnologiile utilizate, arhitectura, backbone-ul proiectului, modulele, task-urile care abia apoi ajung la echipa de dezvoltare, care uneori participă la întreaga planificare și alteori nu. Un MMO se compune în primul rând dintr-o lume persistentă, bogată, cu suficiente similarități cu lumea reală pentru a fi credibilă și, cu precădere în cazul genului fantasy, suficiente diferențe pentru a face din acel univers o lume fantastică. Această lume virtuală trebuie să găzduiască în mod minim câteva zeci de mii de jucători, de la care nu poți cere sisteme hardware standard, nici conexiuni internet standard și cu atât mai puțin un comportament standard care să genereze, spre exemplu, un număr finit de clase, personalizabile de asemenea în mod finit. Din contră, paleta de așteptări este atât de largă încât este deosebit de greu să mulțumești pe toată lumea - și de aceea se definește și un grup țintă de jucători. În fine, un MMO de succes trebuie să dispună de un univers suficient de captivant pentru a atrage „cetățeni", fapt care se realizează printr-o poveste bogată și detaliată, zone numeroase și surprinzătoare, monștri variați, suficient de docili încât să nu frustreze și suficient de puternici încât înfrângerea lor să nu fie prea ușoară, suport credibil și extrem de bine pus la punct din punct de vedere tehnic pentru PvP, quest-uri interesante, recompense motivante, iar lista continuă aproape la nesfârșit. Fiecare dintre aceste „bucățele" este apoi luată la „periat", plănuită în cel mai mic detaliu, pentru a acomoda și situațiile evidente în care se poate afla un jucător, dar și situațiile inedite, și abia apoi începe dezvoltarea propriu-zisă, complementară muncii în paralel care ține de modul de prezentare a acelei funcționalități în fața jucătorului („aspectul" include mediul, monștri, echipament, personaje, orașe, și până la interfață, icon-urile ce reprezintă diverse obiecte sau funcționalități).

Acesta este însă cazul ideal, cel care include o planificare temeinică. Din păcate, nu cred că există joc care să nu fi avut măcar câteva părți rescrise, deoarece este imposibil de prezis pe de-a-ntregul evoluția proiectului și funcțiile care devin necesar de implementat, funcții ce nu puteau fi gândite în avans. The Chronicles of Spellborn a devenit, dintr-un proiect de un an și jumătate, unul la care s-a lucrat cinci ani, adică de trei ori mai mult decât a fost estimat original. Spre comparație, când Blizzard a dat startul proiectului care ulterior a devenit World of Warcraft, toată lumea era convinsă (și teribil de fericită cu această idee) că va dezvolta un univers complet nou și diferit de seriile deja existente - WarCraft, Diablo, StarCraft - de care echipa devenise sătulă.

Cu gândul la viitorii cetățeni Enclave

Așadar, The Chronicles of Spellborn a debutat ca proiect la Khaeon în 2004, având în spate o echipă versată în domeniul MMO-urilor disponibile pe piață, dispusă să ofere o alternativă mai bună și plină de inovații moștenite din pen & paper și trading card games și menite să excludă unii factori frustranți precum ideea de damage calculat în funcție de zaruri, care asigură o șansă de ratare chiar și în cazul celor mai performanți jucători. În planificarea unui MMO, este crucial de definit



tocmai acele elemente care îl diferențiază de restul ofertelor disponibile pe piață, iar în cazul The Chronicles of Spellborn, acestea au fost sistemul de luptă, lipsa „goanei după echipament", ideea de a oferi jucătorului control total asupra personajului său, prin sistemul de atribute ce pot fi „crescute" indiferent de arhetipul ales, și implicit de a axa valoarea unui jucător pe stilul acestuia de joc și nu pe roluri predefinite (cum este cazul World of Warcraft care, cel puțin până la dual spec, s-a bazat puternic pe ideea de rol - spre exemplu, tank warrior,



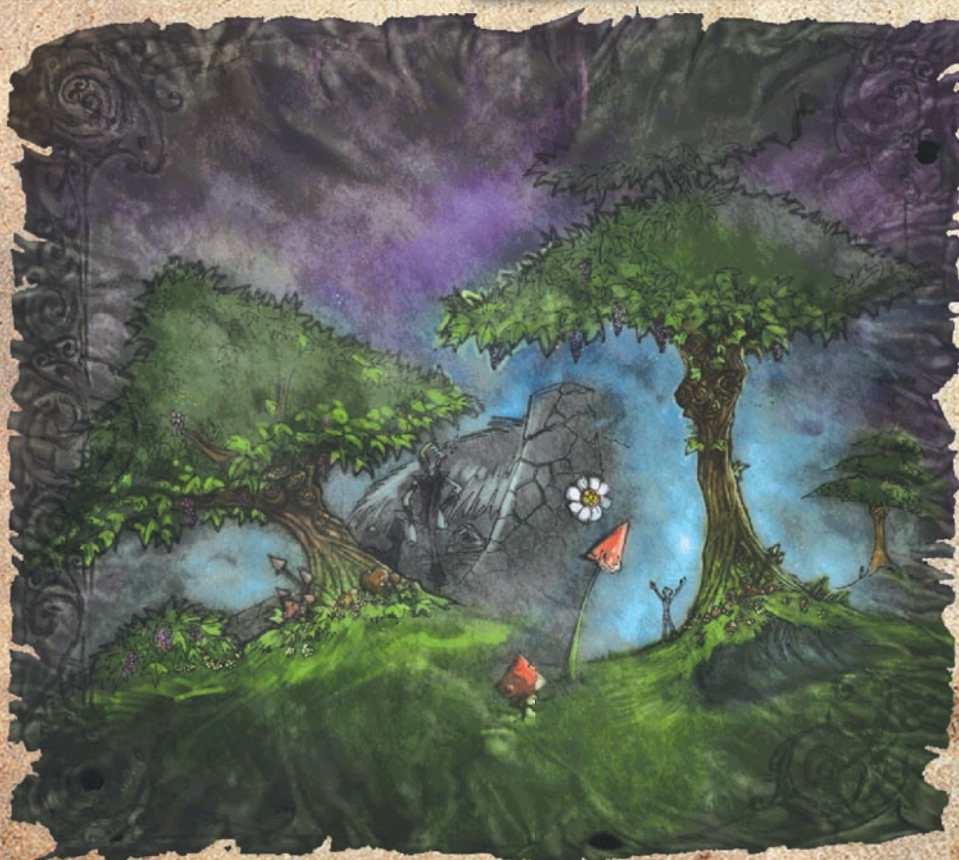


Vincent Leuuw - Game Designer, Contest Designer și scriitor pentru TCOS



frost mage, combat rogue). La aceste idei originale s-a adăugat suportul întregului joc, atât din punctul de vedere al lore-ului, cât și al altor funcționalități, cum ar fi questing-ul care obligă la explorare și este zgârcit în indicații pentru completarea muncilor primite de la NPC-uri.

The Chronicles of Spellborn are la bază Unreal 2.5 Engine (și nu 3, care ar fi determinat cerințe minime de sistem mai ridicate), un engine complet și performant, însă destinat unui cu totul alt gen de jocuri. Pentru a putea crea un MMORPG cu Unreal 2.5 Engine, echipa a dezvoltat module speciale pentru a acomoda un RPG. De exemplu, un modul special The Chonicles of Spellborn este un sistem vizual de generare de quest-uri, ce include textul, răspunsurile jucătorului, actualizarea questlog-ului, continuitatea în cazul unei serii, setarea dificultăților și particularităților poveștii, sau generarea de evenimente scriptate acolo unde este cazul. Deși conceptual, proiectul a început ca un univers bazat pe lore, quest-uri, PvE și o progresie similară cu World of Warcraft, pe parcursul dezvoltării și cu precădere în primele faze de beta, echipa a realizat că puterea The Chronicless of Spellborn va consta în alianțele dintre jucători și PvP, similar cu EVE Online. Motivul - un sistem de luptă unic și care pune greutate în skill-ul jucătorului, prin personalizarea skill deck-ului și prin țintirea manuală, cu mouse-ul, lore-ul cu cele acum cinci High Houses care activează ca organe politice ale lumii Enclave, înlocuirea ideii de rol cu ideea de stil, care folosește clasele mai mult ca suport și nu restricționează un spellcaster să se specializeze în melee, deși, desigur, va trebui să depășească anumite dezavantaje. La toate acestea se adaugă Personal Experience Points, un sistem secundar de „experiență" conceput ca o modalitate de recompensare a jucătorilor pricepuți și nu ca un sistem punitiv pentru cei mai puțin antrenați în utilizarea mouse-ului. Personal Experience Points este o componentă a jocului care a suferit schimbări radicale în faza beta. Inițial, sistemul PeP a fost gândit mult mai hard-core: o moarte însemna pierderea completă a PeP-ului și nu a unui singur rank, penalizarea aplicându-se și în PvP. Acum, PeP-ul variază de la rangul 0 până la rangul 5 și este pierdut gradual doar în urma „deceselor" suferite pe cale PvE.



„Lupta în The Chronicles of Spellborn a început să strălucească abia acum un an demonstrându-ne beneficiile îndepărtării de lore și ideea de questing", povestește lead game designerul El Drijver. „Cu precădere

în timpul perioadei de beta, care a durat aproape trei ani de zile şi s-a „maturizat" acum un an, ne-am dat seama de potenţialul sistemului nostru activ de luptă, care înlocuieşte şansa unui zar cu skill-ul jucătorului şi care promovează ideea de stil, nu de rol. Am vrut să evităm formarea de grupuri între jucători pe baza rolurilor, promovând în schimb socializarea dintre jucători pentru a cunoaşte calităţile fiecăruia. Creşterea importanţei luptei în The Chronicles of Spellborn a determinat câteva schimbări radicale. Spre exemplu, iniţial jocul era gândit în aşa fel încât creşterea în nivel - în faimă - să fie posibilă doar prin questing. Nu primeai faimă când omorai mobi. Beta ne-a demonstrat că această idee pur şi simplu nu merge şi tot beta ne-a arătat răspunsul pozitiv al comunităţii în legătură cu sistemul de combat. Aşadar, am regândit dobândirea faimei şi am inserat câştigarea acesteia şi din omorârea monştrilor."

În interiorul echipei Spellborn International

În prezent, echipa Spellborn este formată din aproximativ 30 de persoane, distribuite relativ egal între artă, game design şi producţie (în principal, programare). Pe parcursul dezvoltării, echipa a variat în număr, ajungând, spre exemplu, ca doar departamentul de literatură (lore & content) aferentă jocului să numere peste opt persoane, parte dintre ele freelanceri. Ca un simplu exemplu, dezvoltarea poveştii Spellborn a început cu o sesiune consistentă de brainstorming, care a avut ca rezultat redactarea unei linii generale. Pasul următor a fost rafinarea treptată a poveştii şi angajarea a tot mai mulţi scriitori care să creeze o anumită linie a poveştii, să scrie serii de quest-uri şi poveşti secundare, complementare universului. Acum, echipa Spellborn include doi scriitori angajaţi permanent, a căror responsabilitate include permanenta verificare a consistenţei universului şi verificarea, din punctul de vedere al lore-ului, dacă tot conţinutul scris este fidel universului Enclave.

În ceea ce priveşte level designul, crearea unei zone din joc debutează tot cu o sesiune de brainstorming, care include şi modelatori şi artişti, în care se discută compatibilitatea zonei cu restul universului şi experienţa care ar trebui oferită jucătorului din punct de vedere al designului şi al mecanicii. Rezultatul este o serie de scheciuri, desene care să ilustreze ideile vehiculate în sesiunea de brainstorming, precum şi definirea dificultăţii şi mecanicii jocului. De exemplu, unele zone „cer" din punctul de vedere al designului o instanţă, iar din punctul de vedere al lore-ului, o închisoare. În acest caz, etapa următoare este definirea mecanicii instanţei, numărul boşilor, comportamentul acestora şi definirea mecanicii din perspectiva jucătorilor.

În final, noua zonă este completă în joc, însă nu „periată", finisată. Până atunci, intervine aşa-numitul stadiu de playtesting, în care o echipă de jucători este rugată să testeze noul conţinut şi este observată pe parcurs ce îl experimentează. În funcţie de particularităţile zonei, grupul de jucători folosit pe post de „cobai" poate varia de la testeri interni cu experienţă şi cunoaştere intimă a jocului şi universului şi până la jucători fără niciun soi de experienţă în domeniul MMORPG. Aceştia din urmă, spre exemplu, au fost căutaţi în mod expres pentru testarea tutorialului. Abia după faza de playtesting se trece la faza de finisare a zonei şi includerea elementelor finale de grafică.

În mod interesant, El Drijver mi-a povestit de funcţia de level designer care adesea lucrează în strânsă colaborare cu un aşa-numit encounter designer - o persoană nu neapărat dedicată pe poziţie, care defineşte partea „matematică", mecanică a evenimentelor PvE din joc. În speţă, encounter designerul este cel care decide scenariul comportamentului unui boss, dificultatea de a-l învinge, numărul ideal de încercări pe care un grup ar trebui să îl întreprindă pentru a avea succes în această luptă, durata medie dorită pentru ca un grup să înveţe mecanica din spatele encounter-ului, damage-ul cu care loveşte bossul şi abilităţile lui speciale şi aşa mai departe.

În ceea ce priveşte funcţia pe care o deţine El,



Anna Drijver - actriţa care şi-a împrumutat vocea „Galandrielei" din Eclave



Jesper Kyd - compozitorul principal pentru coloana sonoră din TCOS



aceea de lead game designer, aceasta presupune, mai mult decât orice, lucrul cu numeroasele departamente implicate și „aducerea pe același plan" a tuturor persoanelor implicate în procesul de producție. „Planul" se referă la explicarea funcționalităților care urmează să fie implementate la un moment dat și asigurarea că toate persoanele din echipă înțeleg același lucru. Un fapt care adesea pare mult mai ușor decât este de fapt. Munca unui lead game designer nu se termină niciodată, cu precădere în cazul unui MMO. Spre exemplu, El lucrează acum la....

Planuri de viitor

Enclave este un univers compus din rămășițele unei planete odinioară dominată de Vhelgar, opt demoni ce își trăgeau puterea din așa-numitul Altar of Undying și care înrobeau deopotrivă oamenii și daevii. Aceștia s-au răzvrătit împotriva Vhelgar-ilor și i-au distrus, fără a ști că vor determina și distrugerea altarului care a dus la fragmentarea planetei în shard-uri. Inițial gândit ca un MMO în care progresia jucătorului era exclusiv determinată de urmarea poveștii prin quest-uri, direcția The Chronicles of Spellborn s-a schimbat radical în beta, când echipa și-a dat seama de puterea sistemului original de luptă, foarte apreciat de testeri, și a ales să se concentreze pe partea PvP a jocului, urmând exemplul EVE Online.

Astfel, planurile de viitor Spellborn includ ideea de a oferi puterea politică jucătorilor, care vor deține controlul celor cinci High Houses prezente în joc. Ca și în EVE Online, puterea jucătorilor The Chronicles of Spellborn va consta în alianțe, fapt care, desigur, va determina un război real asupra dominației Enclave. În aceleași planuri de viitor este inclus un revamp al zonei de start, care, împreună cu tutorialul, constituie „moștenirea" distribuitorului Acclaim, cel responsabil și de România. Acclaim a fost cel care a venit cu ideea de Freemium care s-a tradus într-un tutorial foarte scurt, ce trebuie să ofere în doar câteva minute unui jucător complet nefamiliar mediului informațiile strict necesare pentru a se descurca, măcar bazal, în lumea Spellborn.

Cei care au urmărit evoluția acestui joc au observat cu siguranță lansarea disparată a acestuia pe câteva teritorii geografice. Jocul a fost inițial disponibil retail în doar câteva zone europene, printre care Franța și Benelux. Ulterior, jocul a devenit disponibil și în restul teritoriilor europene și americane, din care facem și noi parte, teritorii care aparțin distribuției Acclaim. De aceea, versiunea Acclaim oferă servere comune teritoriilor americane și unor teritorii europene, însă disparate între unele zone geografice europene (de exemplu, nu te poți juca The Chronicles of Spellborn cu prietenii din Franța). Motiv pentru care, pe viitor, echipa Spellborn vizează și o uniformizare a serverelor.

N-avem IP, dar avem Within Temptation

Dacă stăm să ne gândim puțin, The Chronicles of Spellborn nu dispune de un IP cu vechime sau de o echipă faimoasă care să aibă și alte proiecte la activ și este un MMO creat în Olanda, o țară care nu se mândrește cu o cultură deosebită într-ale industriei jocurilor. În acest context, promovarea unui astfel de proiect este foarte dificilă, de aceea a fost necesară o idee originală, care să atragă atenția lumii întregi.

Această idee a fost Within Temptation, bine-cunoscuta formație de rock simfonic, care a fost de acord să compună trei cântece inedite, exclusive pentru The Chronicles of Spellborn. În acest mod, jocul a beneficiat de faima formației, iar Within Temptation și-a câștigat titlul de prima trupă rock care a colaborat cu un producător de MMORPG-uri. Videoclipul The Howling o înfățișează pe solista Sharon den Adel în lumea Spellborn, versurile descriind creaturile in-game numite The Howlers. Conform spuselor lui El, deși videoclipul The Howling a fost lansat în 2006, chiar și acum jucători din toată lumea își fac conturi The Chronicles of Spellborn pentru că au văzut acest videoclip și au vrut să vadă despre ce joc este vorba.

„Pentru că în trupa noastră avem câțiva gameri fanatici, nu am ezitat când ni s-a oferit oportunitatea de a lucra cu un studio de jocuri la crearea muzicii pentru un MMORPG. Mai ales atunci când este vorba de The Chronicles of Spellborn, un joc foarte inspirațional din punct de vedere al graficii și al poveștii", a declarat Within Temptation la anunțarea colaborării cu Spellborn International. „Când am cerut background-ul jocului, pentru a putea scrie cântecele, ni s-au oferit câteva sute de pagini [...]"

Povestea The Chronicles of Spellborn continuă atât in-game, cât și off-game. Echipa tocmai a lansat patch-ul Scroll of Keys and Courage, care a inaugurat prima Arena din joc și care a dat startul la loot-area anumitor obiecte din echipamentul unui jucător rival învins într-o luptă PvP. Acum, în studiourile Spellborn International din Haga, continuă munca pentru a înfăptui cât mai repede promisiunile făcute comunității. Este 10 jumătate seara și tocmai mi-am luat la revedere de la El Drijver, care nu mai dispune decât de prea puține ore astăzi pentru a se relaxa în întâmpinarea unei noi zile de muncă.

■ **Lara**



Within Templation cu a lot Sharon den Adel, care ne-a povestit despre The Howlers într-un videoclip promoțional cu imagini in-game TCOS

ASUS recomandă Windows® pentru utilizarea zilnică a computerului.

"Eee Top PC CÂND SUNT ACASĂ, Eee PC™ CÂND SUNT PE DRUM"





Cu programul meu încărcat, sunt plecat cam tot atât cât stau și acasă. Mulțumită gamei Eee, pot avea mereu alături de mine un calculator de încredere.

Eee Top PC ET16, PC complet cu ecran tactil

Acasă, PC-ul complet Eee Top îmi permite să navighez pe internet, să văd filme, să editez documente și să trimit mesaje scrise de mână familiei, toate cu o atingere de deget! Ecranul tactil al lui Eee Top PC și software-ul exclusiv dedicat îl fac atât de ușor de folosit încât uneori uit că e un computer.

Eee PC S101, cel mai bun partener de drum

La drum, mă bazez pe ușorul și incredibil de utilul Eee PC pentru a rămâne conectat. Prin conexiunea de mare viteză 3G, pot descărca emailuri, pot transfera fișiere către și de pe spațiul de stocare Eee Storage și pot face conferințe video de oriunde. Cu Eee Top PC și Eee PC, sunt pregătit pentru orice s-ar putea întâmpla astăzi, oriunde aș fi!

Ușor de învățat, lucrat și jucat



Easy to Learn, Work and Play

COLONIŞTII DIN CATAN

Monopoly with guns

Nu la propriu, desigur, dar după cum am mai spus acum câteva luni, de câte ori sunt întrebat cum e Settlers of Catan, îl descriu invariabil ca „Un Monopoly care nu e plictisitor". Are tot ceea ce îi lipseşte lui Monopoly: dinamism, elemente aleatoare mult mai bine definite şi plasate exact unde trebuie şi, cel mai important, finalitate pentru numele lui Dumnezeu! Monopoly se încheie doar când (dacă) toţi jucătorii în afară de unul sunt împinşi în abisul falimentului şi forţaţi să se prostitueze sau se plictisesc cu toţii şi pleacă să bea o bere. Catan are felul său propriu de a evolua încetul cu încetul către un final. Pe de altă parte, Catan accentuează toate elementele care făceau Monopoly măcar distractiv o vreme: economia şi schimburile de resurse între jucători. Încetând cu chestiile irelevante, o să trec direct la descrierea jocului.

Background

Creatorul jocului se numeşte Klaus Teuber şi este, după cum probabil e evident, de origine germană. Acesta a creat „Die Sielder von Catan" în 1995, jocul prinzând atât de repede la public încât a devenit rapid unul dintre cele mai populare, vândute şi premiate boardgames din lume.

Cutia este relativ mică şi conţine marginile hărţii hexagonale (marea) şi hexagoanele din care se construieşte harta (aleatoriu sau după anume reguli la fiecare joc). Hexagoanele au ilustraţiile în funcţie de resursa pe care o produc: păduri, câmpii, lanuri de grâu, teren argilos şi stâncă. Un singur hexagon nu produce nicio resursă (deşert) şi va fi locul unde e plasată figurina cu hoţul la începutul jocului. Pe lângă acestea, cutia mai are cărţi cu fiecare resursă: lemn, argilă, grâu, oi şi piatră, un pachet de cărţi de dezvoltare care pot fi cumpărate tot aleatoriu de către jucători şi oraşe, aşezări şi drumuri în patru culori pentru maximul de patru jucători pe care îl suportă jocul de bază.

În final, cutia mai conţine două zaruri cu şase feţe şi cerculeţe cu numere de la 2 la 12 tipărite pe ele (de diverse mărimi în funcţie de probabilitatea celor două zaruri de a produce acel număr) care se aşază pe hexagoanele hărţii. La începutul jocului, într-o ordine prestabilită, jucătorii îşi aşază câte o aşezare şi două drumuri lângă resursele pe care le doresc.
Procesul se repetă apoi în ordine inversă până când fiecare jucător are 4 aşezări şi 2 drumuri. Aşezările se pot plasa doar pe colţurile hexagoanelor, iar drumurile doar pe muchii. Apoi toţi primesc resursele din jurul ultimului oraş plasat şi jocul începe.



O versiune mai veche

Tura de joc

Primul lucru pe care îl face fiecare jucător e să arunce cele două zaruri şi să adune numerele obţinute. Se localizează hexagonul (sau hexagoanele) cu acel număr pe ele şi toţi jucătorii care au o aşezare pe unul din colţurile hexagonului primesc câte o resursă din acel hexagon. Apoi, jucătorul care a aruncat zarurile poate schimba resurse cu jucătorii care doresc să facă un schimb sau să construiască ceva. Clădirile costă, evident, resurse.

Un drum costă un lemn şi o argilă şi foloseşte pentru a conecta între ele aşezările. O aşezare nu poate fi construită decât dacă are acces la un drum. De asemenea, odată ce un jucător a construit 5 drumuri, primeşte un cartonaş care indică faptul că are cel mai lung drum şi primeşte, cât timp deţine acest titlu, două puncte de victorie. În momentul în care cineva depăşeşte numărul de drumuri pe care le are, jucătorul respectiv primeşte cartonaşul şi punctele.

O aşezare costă un lemn, o argilă, o oaie şi un grâu (ştiu că sună caraghios. Şi mie mi-a luat ceva timp să mă obişnuiesc). Aşezările, după cum am scris mai sus, exploatează resursele de pe hexagoanele la a căror intersecţie se află.
O aşezare valorează un punct de victorie. Aşezările trebuie să se afle la cel puţin două laturi de hexagon una de cealaltă, indiferent că e a ta sau a unui adversar.

Un oraş poate fi construit doar în locul unei aşezări ca şi un fel de upgrade şi costă două unităţi de grâu şi trei pietre. Oraşul, pe lângă faptul că valorează două puncte de victorie, dublează numărul de resurse primite de pe hexagoanele adiacente acestuia.

Ultimul lucru care se poate cumpăra cu o oaie, un grâu şi o piatră sunt dezvoltările, care sunt cărţi speciale cu beneficii permanente sau de unică folosinţă. O să vorbesc mai mult despre ele un pic mai târziu.

În final, dat fiind că nu există numărul 7 pe hartă, în momentul în care zarurile aruncate arată un 7, jucătorul care le-a aruncat ia hoţul şi îl mută unde doreşte. Hexagonul ocupat de hoţ nu produce niciun fel de resursă şi în plus, dacă unul sau mai mulţi oponenţi au o aşezare sau un oraş pe marginea respectivului hexagon, jucătorul poate să ia de la cine doreşte o resursă la întâmplare.



Se vede şi un Zuluf undeva în poză

Strategie şi Comerţ

Strategia joacă un rol foarte important în Catan. În primul rând, scopul jocului e de a ajunge la 10 puncte. Pe de o parte, trebuie gândită bine ordinea în care se construiesc clădirile şi drumurile, dar e foarte important şi bluful în momentul în care nu vrei ca un adversar să-ţi citească mâna sau să-ţi anticipeze planurile. Cea mai subtilă parte strategică, însă, e probabil cea a dezvoltărilor. Acestea reprezintă elementul surpriză şi sunt de câteva feluri diferite. Primul şi cel mai comun e punctul de victorie care face exact ceea ce-i sugerează titlul. Acestea pot fi jucate oricând, deci şi acumulate până la final. Restul dezvoltărilor au regula de „o singură dezvoltare pe tură". Una din cărţi permite jucătorului să ia oricare două resurse din bancă, alta construirea a două drumuri gratis, iar încă una e temutul Monopol care permite jucătorului să numească o resursă, toţi jucătorii fiind obligaţi să-i dea toate resursele de acel tip din mână. Am asistat la un moment foarte frustrant în care cineva a început să dea grâu din mână pe diferite resurse de care avea nevoie şi apoi, la final, să joace un Monopol pe grâu. E doar un exemplu minor de strategie de Catan.



Cea mai haotică cifră din Catan: 7



Hoţu!



Versiunea 3D

Soldatul e probabil cea mai versatilă carte. În momentul în care cineva întoarce o carte soldat, are dreptul să mute hoţul unde doreşte şi în plus, în momentul în care are trei soldaţi primeşte un cartonaş de „cea mai numeroasă armată" care funcţionează asemănător cu „cel mai lung drum", diferenţa fiind că nu numără drumurile, ci soldaţii. Valoarea acesteia este tot de 2 puncte.

În afară de comerţul făcut cu ceilalţi jucători, Catan permite oricui să schimbe patru resurse de acelaşi fel pe una singură de orice fel. Acest lucru este indicat deoarece se creează uneori surplusuri, iar în momentul în care se aruncă un 7 pe zaruri, toţi jucătorii care au mai mult de şapte cărţi în mână trebuie să arunce jumătate din ele. Pe lângă acestea, mai există porturi pe marginea hărţii. Unele au un simbol „3:1" şi înseamnă că cineva care are o aşezare sau un oraş acolo poate lua de la bancă orice tip de resursă pentru doar trei alte resurse de acelaşi fel. Celălalt tip de port are fiecare simbolul unei anume resurse şi indică un schimb asemănător de doi la una pentru resursa de acel tip pentru cel care are o aşezare sau un oraş acolo. Controlul acestor puncte este foarte benefic deoarece pe lângă avantajele pe care le aduce în mod direct, cel care le controlează poate să schimbe, dacă doreşte, resursele oricărui alt jucător (eu prefer să cer un comision de o resursă de câte ori fac acest serviciu cuiva).

Dincolo de Catan

Pe lângă jocul de bază, Settlers of Catan are şi numeroase expansion-uri, cum ar fi Seafarers of Catan care implică explorarea unui arhipelag (cu tot cu fog of war), Knights of Catan, expansion-uri care acomodează jocul cu până la 6 oameni şi multe altele.

Per ansamblu, Catan este un joc foarte uşor de învăţat, cu priză foarte mare la public (am văzut multă lume care a fost „coruptă" instantaneu de acest joc) şi în plus, se comercializează în mod oficial şi o versiune în română, deci se găseşte relativ uşor. Fără îndoială, merită încercat.

■ **Paul Policarp**

Distribuitor: www.catan.ro



Şi în final, versiunea supersize

SPLIT/SECOND

GEN Arcade Racer **PRODUCĂTOR** Black Rock Studios **DISTRIBUITOR** Disney Interactive **LANSARE** trim. I 2010 **ON-LINE** N/A

Acțiune pe muchie de cuțit

Sunt sigur că există mulți fani ai jocurilor de curse care își imaginează cu greu că pot exista mai multe diviziuni ale genului, pentru simplul fapt că sunt obișnuiți să dea când peste un simulator, când peste un arcade și mai rar peste un titlu care alege calea de mijloc, încercând să împace ambele tabere. Un astfel de exemplu a fost GRiD, un joc ce a îmbinat în mod armonios elementele specifice unui simulator auto cu cele ale unui arcade provocator, rezultând un joc original și distractiv. Totuși, n-a adus nimic innovator sub soare, adevărata schimbare venind odată cu Stuntman: Ignition, unde obiectul distracției nu erau (sau sunt) cursele, ci realizarea unor cascadorii spectaculoase, filmate, răsplătite cu bani, iar apoi folosite de către diverși producători la realizarea unor filme cu succes garantat la box office. Jocul are explozii, urmăriri și evadări spectaculoase din plin, dar nicio cursă în adevăratul sens al cuvântului. Iar de la Stuntman încoace, mai nimic. Și totuși, este loc de mai bine, și-au zis în cele din urmă mințile luminate de farurile de la Black Rock, care, după genialul joc de curse off-road PURE, au venit cu ideea realizării unui joc și mai deosebit. Numele lui este Split/Second, este ambițios și se anunță cu adevărat original, motiv pentru care am tras câteva sfori, ca să ajungem la Black Rock cu întrebările, și iată ce-am aflat…

Reality TV

Tot ceea ce știam despre Split/Second, înainte de a intra Black Rock pe fir, este că tratează ideea unui reality show televizat ce exploatează curse de mașini în care competitorii pot declanșa distrugerea unor obiective de pe traseu, pentru a elimina oponenții. Deosebit de interesant, am întrebat cum de-ți poate veni o idee atât de interesantă după realizarea unui joc precum PURE, în care totul se rezumă la distracție pe patru roți în cea mai elementară formă, pentru că Split/Second sună mai degrabă a joc de acțiune. Răspunsul mi s-a părut cât se poate de simplu și evident: oamenii au simțit ceea ce simțim de fapt cu toții, dar evităm s-o strigăm în gura mare, și anume că genul bate pasul pe loc, fapt ce i-a determinat să încerce să aducă o gură de aer proaspăt în lumea jocurilor de curse cu mașini, ceva cu adevărat original și excitant. Prin urmare, ideea de a îmbina elemente specifice unui joc de acțiune cu nebunia curselor de viteză le-a plăcut imediat. „Nu a mai realizat nimeni așa ceva, nu la o scală atât de mare, iar rezultatul final îți va da




Uooo, l-a spart la rozetă


Aeroport? Istorie!

sentimentul că joci ceva cu adevărat unic."
Dar cât de mare va fi mediul de joc? Vor reproduce, oare, locații reale de pe glob? Da și nu.

Acțiunea din Split/Second se petrece într-un oraș fictiv, creat special pentru spectacolul televizat – un imens platou de filmare. Locațiile din oraș sunt, însă, influențate de genul de decoruri pe care le vedem în filmele de acțiune de la Hollywood și, chiar dacă i-ar putea crea cuiva senzația că se plimbă pe Coasta de Vest a Statelor Unite, inspirația vine din toate colțurile globului.

Mediul de joc este împânzit cu momente explozive – așa-zisele Power Plays. Nu vom putea arunca, însă, orice structură în aer – locurile în care pot fi declanșate exploziile vor fi alese cu grijă de către echipa televiziunii, pentru a obține un impact maxim – însă vom putea declanșa multe evenimente distructive, astfel încât să nu lăsăm nicio bucată din pistă neafectată.


Un actor grăbit...

Need for Power

În privința gameplay-ului, nu trebuie să ne facem griji. Split/Second promite să împace ambele tabere, oferindu-le jucătorilor hardcore obiective ce pun la grea încercare chiar și îndemânarea celor mai experimentați dintre ei – totuși, astfel de momente nu sunt esențiale pentru a progresa în joc, ceea ce înseamnă că și jucătorii mai puțin hardcore se vor putea bucura de experiența Split/Second. Teoretic, nu ar trebui să existe motive care să te împiedice să termini o cursă fără a declanșa distrugeri. Profitând, însă, de avantajul creat prin declanșarea momentelor explozive pentru a influența dinamica cursei, vom putea câștiga în cel mai satisfăcător mod cu putință. În esență, victoria într-o cursă este determinată de abilitatea de a reacționa rapid în fața haosului neprevăzut ce se petrece în jurul tău! Elementele ce declanșează secvențe distructive sunt supuse legilor fizicii, ceea ce înseamnă că unele aspecte sunt diferite de fiecare dată. La rândul lor, proprietățile fizice ale vehiculului sunt astfel gândite încât să nu existe probleme de control, însă va trebui să le luăm în considerare și să învățăm să ne bazăm pe ele pentru a deveni maeștrii ai volanului, în



NICK BAYNES - GAME DIRECTOR



Nick şi-a început cariera de game designer în 1992, la Probe Entertainment, un studio britanic de succes. A avansat ierarhic, iar în clipa în care Acclaim Entertainment a pus mâna pe Probe, conducea echipe de design care au marcat începuturile consolei PlayStation. Ca Producer, Nick realizat şi manageriat excelentul Revolt pentru PC, după care s-a alăturat studioului Climax Racing din postura de Development Direcor. Nick ocupă acum poziţia de Game Director pentru Split/Second.

PAUL GLANCEY - DESIGN DIRECTOR



Paul Glancey a păşit în industria jocurilor în 1988 ca Staff Writter (redactor) pentru revista ZAPP! 64, înainte de a se muta la EMAP Images, unde s-a ocupat de revistele Computer and Video Games şi MegaTech şi a dat o mână de ajutor revistelor Mean Machines, Nintendo Magazine şi Sega Saturn Magazine. După zece ani în care a scris despre jocuri, a decis să se implice în realizarea lor, alăturându-se studioului Eidos în 1998. După doi ani a trecut la producţie, ocupând rolul de Creative Manager în cadrul Criterion Games unde a contribuit la realizarea cunoscutei serii Burnout. Experienţa l-a răsplătit în 2008 funcţia de Design Director pentru Split/Second.

DAVID JEFFERIES - TECHNICAL DIRECTOR



David şi-a început cariera în 1995 la Psygnosis, în Liverpool. S-a mutat la Psygnosis Leeds când acesta a luat fiinţă, unde a lucrat la Global Domination şi Wipeout 3 pentru PlayStation. Imadiat după ce achiziţionarea companiei de către Sony, David s-a mutat la Rare, unde a lucrat la francizele Perfect Dark şi Donkey Kong. A ajuns la Black Rock Studio (ex Climax Racing) în 2003 şi până la Split/Second a fost Tehnical Director pentru MotoGP'06 şi MotoGP'07.

STEVE UPHILL - FRANCHISE ART DIRECTOR



Relaţia dintre Steve şi jocurile de curse de top a început în momentul în care s-a angajat la Criterion Games pe postul de World Artist pentru Burnout 2: Point of Impact. A urmat poziţia de Lead World Artist pentru Burnout 3: Takedown, iar apoi cea de Art Director pentru Burnout Revenge şi Burnout Paradise. Steve a ajuns la Black Rock în aprilie 2008, unde ocupă funţia de Franchise Art Director pentru Split/Second. El este cel responsabil cu realizarea celei mai spectaculoase experienţe vizuale din toate timpurile într-un astfel de joc.

TONY BECKWITH – VICE PRESIDENT, BLACK ROCK STUDIO



Tony a început să lucreze în industrie din postura de "bedroom coder", la vârsta de 15 ani, scriind jocuri pentru calculatoarele Sinclair ZX81 şi Spectrum. S-a angajat la Telecomsoft în 1985, unde a lucrat ca producer. În 1988 a ajutat la înfiinţarea şi funcţionarea Millennium Interactive, care avea să devină mai târziu Sony Cambridge. A ajuns la producătorul de jocuri Probe Entertainment în 1992, avansând de la Senior Producer la Development Director. A stat şapte ani la Probe înainte să ajungă la Climax, pentru ca apoi să se mute la Climax Brighton în noiembrie 1999, pe funcţia de Managing Director.



Sau ce înseamnă să-ţi pui un stadion în cap

condiţiile în care AI-ul poate să facă tot ceea ce poate jucătorul. Drept rezultat, Power Play-urile vor fi declanşate în jurul tău în plină cursă, în timp ce te zbaţi să obţii un loc pe podium. Black Rock a dezvoltat în acest sens un sistem avansat de guvernare a acţiunilor întreprinse de inteligenţa artificială a jocului, care să se muleze perfect pe complexitatea evenimentelor ce se petrec în curse. Ca jucător, trebuie să-ţi creezi propria strategie, să alegi momentul ideal pentru a-ţi scoate adversarul din cursă, deforma traseul pentru a obţine un avantaj tactic sau creea trasee cu totul noi.

Restul e plăcere

Un joc de curse, oricât de ambiţios şi original ar fi el, are nevoie, totuşi, şi de o componentă multiplayer. Iar Split/Second are. Important este că elementele de gameplay specifice „campaniei" single player se regăsesc şi în multi, unde vom descoperi o serie de moduri de joc inovatoare, precum şi „genul de experienţă atât de adorat şi aşteptat de către jucători…" dar despre care vom vorbi cu altă ocazie, pentru că băieţii de la Black Rock nu vor să ne lămurească, deocamdată, ce anume înţeleg prin asta. Oricum ar fi, numai de bine să fie. Singurul lucru cert este că vom afla mai multe despre multiplayer la „momentul potrivit". Cu puţin timp înaintea lansării jocului, probabil.

Cât despre bolizii cu care ne vom face de cap în Split/Second, cred că v-aţi dat deja seama din imagini cu ce se papă. Forţa brută maşinilor muscle, tipic nord-americane, răzbate din fiecare dintre ele, însă nu există niciuna asemenea lor în realitate, fiind create special pentru Split/Second şi împărţite în câteva clase. Singurul lucru pe care îl au toate în comun este că sunt musculoase, puternice şi se potrivesc de minune cu decorul exploziv.

Aşadar şi prin urmare, dacă vă plac jocurile cu maşini şi să aruncaţi chestii în aer, Split/Second promite să nu vă dezamăgească. Black Rock ne garantează o experienţă arcade profundă, pe placul tuturor jucătorilor, nu doar fanilor genului. Va surprinde adrenalina şi proporţiile filmelor de acţiune într-un joc dement de zile mari, pentru că, la urma urmei, cui nu-i plac exploziile şi maşinile nervoase? ■

KiMO



Vei fi mereu primul… în inimile noastre



LET THERE BE SIMS

SĂ FIE SIMS!



Să fie noi locaţii splendide, o mulţime de noi trăsături de personalitate şi posibilităţi nelimitate pentru tine, creatorul.

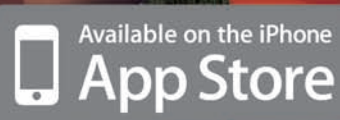
ÎN MAGAZINE DIN 5 IUNIE

TheSims3.com













GEN Action | PRODUCĂTOR IO Interactive | DISTRIBUITOR Eidos Interactive | LANSARE toamna 2009 | ON-LINE www.minininjas.com

mini ninjas



Mic, da' bate rău!

Istoria jocului de față a pornit de la prima înfrățire a românilor cu japonezii. În spirit profund mioritic, ai noștri au venit cu mici și bere, iar japonezii, ca să nu rămână mai prejos, au contracarat oferta cu mici și ninja. Din păcate, românu' verde nu prea înghite stârpituri negre pe post de alcool, așa că și-au făcut bagajele și au emigrat în țara lui IO Interactive, unde au cerut azil într-un joc pe măsura lor. Ăla despre care vom vorbi în continuare.

Râul, ramul, mi-e zombie numai mie

Evil Samurai Warlord e un băiat bun. Bun de bătut. Rupe florile, calcă iarba, face scandal în locuri publice și probabil că ascultă și manele în timpul liber. În particular, omul se ocupă și de puțină magie, destulă cât să transforme fiarele pădurii în legiuni de samurai zombie, gata să lupte, să moară și, eventual, să cucerească întreg pământul pentru El Comandante-San. Inutil să mai spun, un asemenea zurbagiu a stârnit imediat îngrijorarea moșuleților din consiliul înțelepților ninja. Maeștrii au cugetat profund, au adormit și mai și, dar, în final, au venit cu o soluție: Evil Samurai Warlord are o armată imensă, da? Atunci hai să trimitem un singur ninja contra lui, că e destul.

Și au trimis. Azi unul, mâine altul, până au terminat cam toți luptătorii care nu mai lăsau degete prin dojo la un banal antrenament de katana. În final, singurul doritor de luptă rămas în sat a fost micuțul Hiro. De fapt, nici nu se știe dacă era doritor. Dar cum el era singurul care mai rămăsese, nimeni n-a avut nimic de obiectat. Și ca să nu fie singur, producătorii jocului i l-au dat în grijă pe Futo, un găligan dotat cu un ciocan serios. I-au condus cu urale, au fluturat batistuțele în soare și le-au repetat pentru a mia oară: Soarta lumii depinde de voi! Dacă o dați în bară, ne-am dus cu toții pe copcă! Aveți mare grijă ce faceți! Și nu mai fiți atât de stresați, nu face bine la karma!

Pe cărarea galbenă, înainte!

Bine, în treacăt fie spus, drumul spre sălașul Celui Mare Și Rău numai galben nu e. Jocul promite să-i poarte pe cei (momentan) doi ninja prin tot soiul de văgăuni cu iz asiatic, începând de la sate uitate de lume și până la păduri înțesate cu animale. Animale devenite samurai malefici, evident, ca nu-i frumos să te pui rău cu ecologiștii și să vinzi blana ursului ciopârțit în pădure.

Că tot vorbeam de urs, să facem un popas sub un cireș înflorit și să vă povestesc una-alta despre inamici. Jocul vine cu o ofertă foarte variată, adică samurai normali și câțiva tartori șefi de nivel, asta ca să nu spuneți că ați trecut prin joc ca Shogunul prin lobodă. Odată bătut măr, personalul anti-ninja nu are decența să moară într-o baltă de sânge, așa cum ne-am aștepta de la un developer cu seria Hitman în portofoliu. Învinșii dispar într-un nor colorat și reapar în forma lor originală de lighioane bune de dus la Zoo. Ai bătut un samurai? Ai câștigat un urs pașnic. Ai bătut doi? Poftim o vulpe și un iepuraș. Și tot așa, până la epuizarea metamorfozelor


Tipic japonez: bancurile cu Ninja Bulă nu au haz, dar dor al naibii


Vin' la tata să te pupe!


Comentariu care implica o gagică şi un flaut. A fost banat pentru indecenţă

care bântuie lumea cinegetică.

Chestiunea se complică puţin în cazul boşilor de nivel, creaturi ţinute intensiv pe steroizi şi hormoni de creştere. Indivizii refuză să moară de la o simplă serie de palme date cu piciorul după ceafă, ba mai fac şi mişto de voi dacă încercaţi ceva din arsenalul greu de combo-uri. Fiecare luptă cu un tartor şef se transformă într-un mic puzzle, amănunt care-mi aduce aminte de simpaticul Fable I. De exemplu, un găligan advers va trebui atras mişeleşte lângă o coloană din lemn şi îndemnat să dea cu sete, atât cât să-şi blocheze lama în ea. În timpul ăsta, jucătorul ţopăie fericit pe braţul dihăniei şi urcă până sus, unde va avea o discuţie faţă în faţă, sau mai degrabă pumn în faţă, cu agresorul.

Plecat-am doar doi din Was-Luy. Şi-acuma suntem zece?

Aminteam mai devreme că momentan sunt doar doi ninja puşi pe fapte mari. Primul pe listă e Hiro, pitic-ania cu valenţe de erou principal, repezit în mişcări şi puţin cam prea aplecat spre magie. Loveşte slab şi des, îşi ameţeşte adversarii cu o ţopăială demnă de un dansator de step, se strecoară nesimţit pe oriunde se poate (e un ninja serios, ştie că un cuţit în spate valorează mai mult decât o luptă pierdută cinstit) şi, din când în când, mai face şi câte o incantaţie mică, în funcţie de cât a decis jucătorul că merită să înveţe. În timpul liber, veţi avea ocazia să-l plimbaţi prin păduri în căutare de tot soiul de buruieni crescătoare de talent vrăjitoresc (spre disperarea ecologiştilor locali. Din păcate, jocul nu include şi nişte ecologişti care trebuie ciomăgiţi înainte de a putea lua buruienele în chestiune). Nu insist foarte mult asupra magiilor care pot fi invocate în capul inamicilor (utile, dar cam tot alea de când s-a inventat gaming-ul serios), ci prefer să trec la un amănunt mult mai interesant. Micuţul Hiro are posibilitatea să treacă bine mersi în lumea spiritelor, locşor de unde poate poseda orice animal îi pofteşte sufletul. Ursul e practic pentru inamici buni de luat la palme, vulpea ştie să se strecoare cum şi pe unde trebuie, iar mistreţul e excelent de trimis în viteza a cincea către un grup compact de inamici. Simplu şi eficient


O femeie ninja are drepturi şi libertăţi speciale



Dacă nu vă omorâţi după Cichicean Reloaded, jocul vi-l pune la dispoziţie pe Futo, grădinarul minune. E drept, nu a îngrijit nici măcar un strat de zarzavat în viaţa lui, dar ciocanul şi stilul de luptă „dă din fundu' grădinii" îl califică pe deplin la această categorie. Şi chiar dacă nu l-ar califica, e cineva destul de curajos să-i spună asta personal? În principiu, personajul e un tanchist de primă clasă. Dă rar şi sănătos, intră în orice grămadă de inamici doar pentru a se întreba mucalit unde au dispărut cu toţii după prima răsucire de baros. Lentoarea îl pune însă în dezavantaj la prima lovitură ratată, moment în care e bine să daţi cinstea pe ruşine şi să fugiţi cu butonul de control pe amicul său mai agil.

Jocul permite schimbul rapid între personaje. La început, asta poate părea doar un moft de gameplay, dar devine o mină de aur tactic pe măsură ce trece timpul.









Sergiu Nicolaescu în Lupta de la Podul Înalt



Faaaată, ai văzut ce tenişi mi-am luat?



Niciun joc cu ninja n-are haz fără o coridă

Drumul e presărat cu ninja care abia aşteaptă să fie salvaţi şi puşi la treabă. Prima pe listă (şi singura dezvăluită până acum) e o gagicuţă numită Suzume, expertă în cântatul la flaut. Samuraii-zombie aruncă armele şi încep să ţopăie de la auzul primelor note, moment prielnic pentru un atac final şi mişelesc. Dar e ok, pentru că un ninja oricum n-are onoare.

Şi Cel Rău e-un munte!

Grafica îmi lasă impresia că Mini Ninjas nu va fi genul de joc pe care să-l iei în serios. Cu alte cuvinte (să nu fiu înţeles greşit), nu se va uita nimeni încruntat la monitor, mormăind pentru sine „Trebuie… să… continui… Soarta… lumii… depinde… de… mine! Mami, îmi aduci micu' dejun în cameră?"

Judecând strict după cum sunt creionate personajele, joculeţul de faţă promite să fie simpatic foc. Pe mine unul mă umflă râsul doar când văd câte un ninja luptând pe viaţă şi pe moarte cu o altă stârpitură de calibrul ei. Cât priveşte boşii, ei arată de-a dreptul ridicol, dovadă că nu toată lumea are poftă să ia în serios câteva secole bune de tradiţie Bushido. Pe de altă parte, nu pot să nu strâmb din nas că detaliul e cam lipsă la apel, iar personajele sunt cam sărăcăcioase şi cam chioare. Ba merg şi mai departe şi mormăi nemulţumit că grafică din asta aveam şi acum vreo cinci ani. Şi atunci comentam tot prin Level că e cam depăşită. Da' nu-i bai, producătorii mai au timp să dreagă busuiocul până la lansare. Eventual după, că aşa e obiceiul cam peste tot prin industrie.

La Vulcan în poartă oare cine bate?

Într-un final, lotul de ninja îşi va croi drum spre Vulcanul Pierdut, patria Celui Mare Şi Rău, unde îl vor înfrânge definitiv. Adică atât cât e nevoie că să poată justifica IO o continuare. Deşi la prima vedere pare doar o ciomăgeală generalizată 3D, Mini Ninjas promite să aibă farmecul lui aparte, asta dacă producătorii vor şti să dea Cezarului ce-i al Cezarului şi să permită jucătorului să-şi facă de cap şi la nivel tactic, nu doar trecând cu degetul prin mouse sau controller. Sunt convins că nişte combinaţii deştepte între diversele abilităţi ale echipei de piticanii marţiale ar trimite monotonia la coş, asta dacă şi jucătorul alege să nu se cramponeze într-o singură schemă cu efect garantat. Dar asta e o chestie de filosofie Zen, n-are sens să insist.



Acestea fiind spuse, eu vă mai amintesc doar atât: jocul apare în toamna asta şi are poftă să se infiltreze pe aproape toate platformele posibile.

■ **Jack the Ripper**



Andreea Marin Bănică te surprinde!

CEA MAI BINE VÂNDUTĂ REVISTĂ PENTRU BĂRBAȚI DIN ROMÂNIA

WWW.FHM.RO
IUNIE 2009
9,90 LEI

FHM

CADOU
Cărți de joc fierbinți ca vara

25 greșeli estivale
Atenție la ce-ți dorești!

FĂ SEX CA DON JUAN!
Arată-i cine e expertul

TERAPII MORTALE
Vraciule, ce șanse am?

DREEA
e vară

+
Mythbusters
Claudiu David
Madeleine Zima
islamul extrem
Mike Tyson

Cărți de joc CADOU împreună cu revista la doar 9,90 LEI



FHM
revistă de gen masculin
www.fhm.ro



Ghici ciupercă ce-i...or else

GEN Survival Horror **PRODUCĂTOR** Zombie Studios **DISTRIBUITOR** Konami **DATA LANSĂRII** octombrie 2009 **ON-LINE** www.konami.com/games/saw

Mă plimb liniştit pe stradă ieşind seara de la lucru când dintr-o dată aud ceva dintr-un gang. Nu ştiu de ce mă atrage sunetul acela, dar mă duc către el cu inima bătându-mi în piept ca o toacă. Metafora la care m-am gândit îmi distrage atenţia şi îmi pierd concentrarea fiind într-o stare contemplativă în care mă întreb de ce nu am asociat bătăii ceva mai relevant. Nici nu simt lovitura în ceafă care mă lasă inconştient.

Mă trezesc într-o cameră veche şi murdară cu sânge pe pereţi şi podea. Sunt legat într-un scaun de dentist şi un televizor antic porneşte în faţa mea. Oroarea mă cuprinde când îmi dau seama că am chestii de-alea care-ţi ţin ochii deschişi prinse de cap ca în A Clockwork Orange. Amintirea îmi este întreruptă de filmul care apare pe ecran. Încetul cu încetul îmi dau seama că sunt pe cale să fiu forţat să urmăresc seria Saw.
Încerc cu disperare să las curba descendentă a calităţii seriei de filme să se dilueze undeva în fundal în timp ce mă retrag în lumea mea unde îmi imaginez cum ar arăta un joc Saw...*

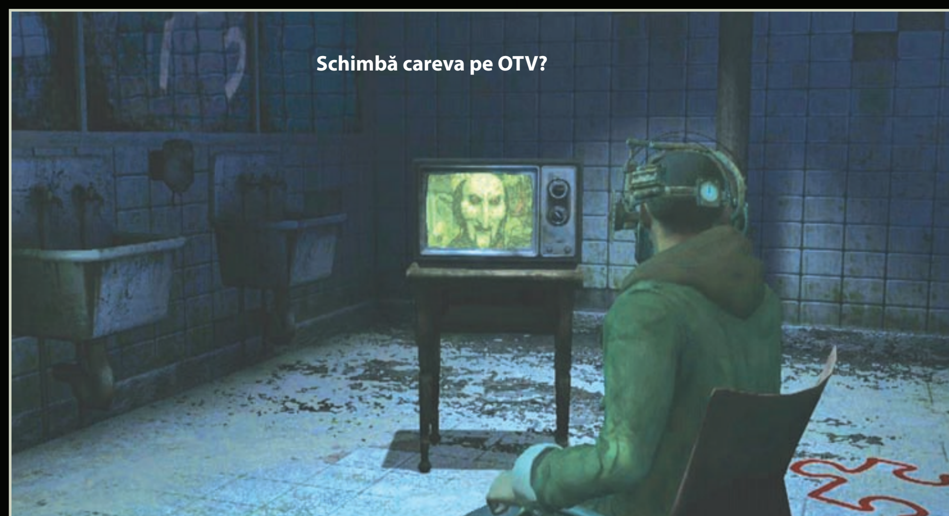
In my happy place...

Saw nu e neapărat o serie proastă de filme, dar punerea în scenă a unei idei bune lasă foarte mult de dorit şi calitatea, după cum am spus şi mai devreme, scade pe parcursul filmelor ca popularitatea lui Băsescu (controversă!). Desigur, pe un schelet bun, cu o idee ok şi execuţie bine gândită, se poate transforma cărbunele în diamant. Se aştepta cineva vreodată ca un film Batman să ajungă capodoperă? Uite că s-a întâmplat. Pentru cei care cred că aberez, daţi-mi voie să explic...

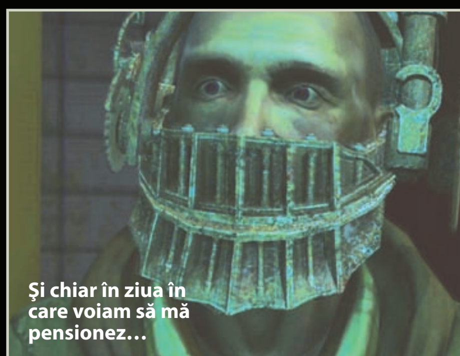
În caz că nu ştiţi, în Saw este vorba despre un bătrân bolnav de cancer terminal care nu suportă să vadă cum unii oameni irosesc darul vieţii care lui îi este refuzat. În această idee, practică mult controversata artă a răpirii oamenilor cu defecte pentru a-i supune unor teste care constau în tortură fizică şi psihică la finalul cărora, dacă vor supravieţui, aparent vor fi schimbaţi în bine. Problema multora e la partea cu supravieţuirea. Victimele moarte sunt tratate cu un ritual de către bătrân, ritual prin care acesta taie o bucată din pielea lor în forma unei piese de puzzle, de unde vine şi porecla sa, Jigsaw. Deci să recapitulăm: Sociopat care crede că face un bine victimelor sale, teste care implică tortură şi cer perspicacitate, incursiuni în cele mai profunde zone ale psihicului? Se poate face un joc bun din asta, nu? Se poate face chiar un joc excelent. Cine ar putea realiza un joc Saw care să ne facă să uităm de eşecul filmelor? Păi... creatorii Silent Hill, Konami, evident.

Dar sunt sigur că nu o vor face. E tot mai greu să recunosc că nu se mai fac suficiente jocuri bune şi multe proiecte cu atenţie mainstream sunt sortite eşecului pentru că vor să se adreseze unui public prea larg pentru a suge cât mai mult din popularitatea originalului. Konami va face jocul, scuzaţi expresia, accesibil tuturor proştilor şi vă voi da şi exemple.

Începem cu puţin background: jucăm rolul lui David Tapp (detectivul interpretat de Danny Glover în primul film. Omul ăsta e blestemat să joace poliţişti pe cale de pensionare) şi suntem răpiţi de Jigsaw. Acesta ne pune într-o cameră, ne ataşează de cap „capcana inversă pentru urşi", un dispozitiv văzut şi într-unul din filme. Capcana constă dintr-un mecanism fixat pe maxila-

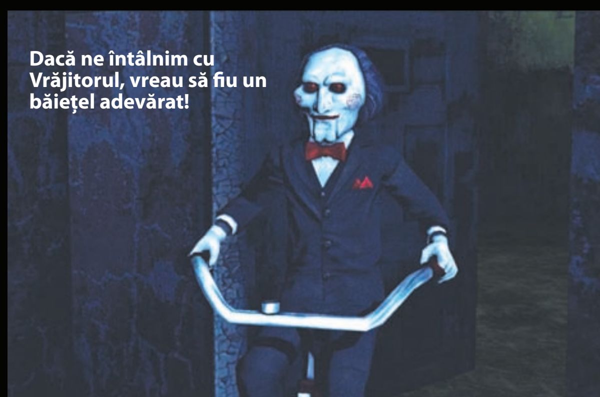

Schimbă careva pe OTV?


Wall-EEEEEE?


Şi chiar în ziua în care voiam să mă pensionez…


DJ Glover in da hiz-house!

rele victimei care sunt setate să se deschidă violent dacă nu suntem atenţi cu ea. Bun. Cum evadăm dintr-o capcană? Cu un puzzle, nu? Au fost atâtea jocuri cu minigames la orice acţiune de lockpicking, cu joculeţe care cereau reglare de precizie la un sistem, cu orice în care pui biluţe în găuri sau orice doar ca să îţi testeze un pic perspicacitatea, nu? Ei cum credeţi voi că se vor desfăşura acestea în Saw? O, da. Quick Time events. Celebrele „Press X not to die" în care ne va fulgera pe ecran un control al consolei şi va trebui să apăsăm frenetic după cum e indicat acolo ca să trecem cu bine de eveniment.


Dacă ne întâlnim cu Vrăjitorul, vreau să fiu un băieţel adevărat!

Penibil şi deja plictisitor, dar partea absolut delicios de retardată abia aici începe. Cum ne dăm seama exact ce buton trebuie să apăsăm? Acesta este imprimat pe capcană şi îl vedem când personajul întoarce capul. Wow, Konami! Mi-aţi exploatat intelectul la maximum. Mă simt mai deştept acum!


Pute, frate!

Fantezia evoluează

Acest joc fictiv inventat de mintea mea bolnavă nu se opreşte aici. Imediat ce scăpăm cu „greu" de această primă capcană, avansăm într-o cameră marcată cu un simbol în formă de piesă de puzzle. „Dar Paul, o tu zeu în materie de gaming…" veţi spune „…ce înseamnă această notaţie excesiv de criptografică?" Mă bucur că aţi întrebat. Înseamnă că în acea cameră va trebui să rezolvaţi un puzzle? Mulţumesc, Konami! Nu m-aş fi gândit niciodată că trebuie să găsesc o… „soluţie" cred că se numeşte… pentru a deschide o uşă încuiată. Noroc cu conturul de piesă de puzzle. Descrierea acestuia pe scurt: Uşă încuiată, veceu încuiat cu cifru, cifru vizibil în oglindă dacă te uiţi atent unde indică. Cifrul deschide veceul, iar personajul trebuie să bage mâna în respectivul veceu plin cu ace de seringă pentru a găsi cheia. Tot printr-un minigame. Vă place? Nici mie. Îmi amintesc de ore întregi dintr-o noapte petrecută cu inima în dinţi încercând să rezolv un puzzle cu nişte monede din Silent Hill 2 şi să nu fac infarct de câte ori lătra câinele. Vremuri de mult apuse…

Ştiţi care a fost diferenţa dintre Silent Hill şi Resident Evil? Doar primul a fost horror, celălalt fiind un startle-fest action game. Resident Evil: „Avem mulţi zombies, tu eşti membru SWAT, ia de-aici medkit-uri, o semiautomată, ceva grenade, „Kraken's Bane" - Suliţa Sfântă a Oamenilor Bufniţă de pe Kor'Danoth and kid… give'em hell". Pe de altă parte, avem Silent Hill: „Te trimitem într-un orăşel liniştit undeva între două realităţi unde o să trebuiască să te lupţi nu doar cu materializări ale frustrărilor şi temerilor tale, dar cu însuşi psihicul tău. O să fii singur, de multe ori nu o să te lupţi cu nimic, o să-ţi fie frică, dar nu te teme… îţi dăm o lanternă, un radio care te avertizează că „ceva" se apropie şi… hmm… ia o furculiţă ruginită. Welcome to Silent Hill."

Contextul e totul. Izolează-l pe jucător, creează o atmosferă sufocantă, claustrofobică în care să nu se simtă în siguranţă. Fă-l nu să se sperie ieftin de un moment subit, ci să-i fie constant frică. O modalitate foarte eficientă de a face asta este de a-l aliena de familiar. Or Saw ne va oferi contact cu diverşi oameni mai prietenoşi şi mai puţin prietenoşi. Excelent! Eventual şi o zonă gen oraş în care să facem trade şi să ne cumpărăm arme mai bune? Am o teorie că nu există conceptul de horror când sunt mai mult de două persoane implicate. Filmele cu adolescenţi nu se pun la socoteală. Desigur că Saw va avea şi o bună parte de combat. Trebuie, nu?

Întoarcerea la realitate

Toate cele speculate mai sus vor fi puse în scenă folosind engine-ul de Unreal 3 al celor de la Epic Games pentru a face următorul joc prost să arate cât mai bine ca să scoată bani de la cei trei fani ai seriei. Mă bucur că toate astea se întâmplă doar în imaginaţia mea şi nu va exista niciodată un joc Saw…

Televizorul pâlpâie. Tocmai s-a terminat ultimul film şi sunt în siguranţă. Mi se permite să clipesc pentru ceea ce pare a fi o eternitate. Când deschid ochii, îmi ia câteva secunde întregi să realizez ce văd. Televizorul difuzează un trailer la jocul pe care tocmai l-am imaginat, dar nu poate fi real. Încerc cu disperare să mă trezesc şi mintea mea asimilează oribilul adevăr: gândurile mi-au fost scanate şi transformate într-un proiect de game development. Toamna aceasta lumea va avea parte de încă un joc submediocru şi e doar vina mea. Doar vina mea.

*Articolul de mai sus e un pamflet (ca şi jocul pe care îl anunţă, de altfel) şi constă exclusiv din fabulaţii bazate pe informaţii oficiale legate de joc. Personajele sunt strict fictive şi nu trebuie confundate cu personaje reale. Jocul va fi naşpa.

■ **Paul Policarp**





GEN City Builder **PRODUCĂTOR** Related Design **DISTRIBUITOR** Ubisoft **LANSARE** 26 iunie 2009 **ON-LINE** anno.uk.ubi.com

ANNO 1404

Câteodată sunt bune şi astea


Urbanizare

Terminologia asta specifică de presă de gaming internaţională poate fi confuză pentru un număr destul de mare de indivizi din România, pentru că nu toată lumea o înţelege, mai ales că nu se traduc o serie de termeni. Spre exemplu, Hands On şi First Look, care sunt doi termeni care se referă la un articol care nu e nici preview, nici review, ci undeva între. Diferenţa faţă de un preview este faptul că practic tu ai văzut jocul înainte de a scrie articolul. Jocul evident este într-un stadiu alfa sau beta şi ţi se prezintă ţie ca jurnalist de către compania care-l produce sau distribuie, ca să îţi faci o idee şi să le spui cititorilor, alias clienţilor, care ar fi şansele ca acesta să fie un joc bun sau nu. În general, e greu să-ţi dai seama pentru că multe dintre aspectele jocului nu sunt finalizate şi nu poţi trage o concluzie clară. Nu poţi decât să speculezi, cât mai obiectiv posibil. De aceea articolele acestea nu pot fi considerate review.

Premieră

Pentru luna aceasta, LEVEL a primit un DVD care conţine cea mai nouă versiune a unuia dintre cele mai promiţătoare city builder-e ale acestui an şi anume Anno 1404. Celelalte jocuri din serie fără îndoială au fost interesante şi simpatice, însă piaţa destul de dură le-a privit ca un fel de jocuri de umplutură, de calitate medie, suficient de interesante şi de complexe încât să te facă să joci demo-ul, dar nu neapărat să le şi cumperi. Iată că Ubisoft vrea să schimbe aura acestei serii cu un Anno 1404 care vrea să intre pe piaţă pe cu totul alte principii. Şi acest lucru nu transpare neapărat din site-ul oficial al jocului, care nu e foarte la zi, ci din faptul că îl clasifică drept un „joc de strategie pentru începători şi profesionişti" în acelaşi timp. Sincer nu pot confirma clasificarea sa ca joc de strategie, însă sunt perfect de acord că jocul are un target între profesioniştii genului city builder.

Pentru că Anno 1404 a ajuns să se apropie foarte mult de modelul de joc din Emperor: Rise of the Middle Kingdom sau Caesar, păstrând însă elementele sale originale neatinse. Lucru acesta va face din Anno 1404 un joc foarte complex, care se va adresa unui grup de jucători destul de hard-core. Desigur, şi cei mai „soft" vor avea ce face, însă am observat că micromanagementul tinde să fie extensiv, având în vedere multiplele opţiuni de dezvoltare oferite de engine-ul strategic al jocului.

Micromanagement

Pentru cei care nu au pus mâna pe niciun titlu al seriei, Anno este un joc deosebit în sine, deoarece combină strategia economică, diplomatică şi militară cu construcţia şi întreţinerea unor comunităţi de oameni, împrăştiate mai mult sau mai puţin pe o hartă alcătuită din insule. De fapt, cel mai original aspect al jocului este tocmai acesta al unui arhipelag, cu o multitudine de in-


Venea o moară pe Siret...


Cuişoare şi ceai câte încape

sule, dominate de diferite facţiuni, de inspiraţie istorică. Evident, niciun joc Anno nu a fost corect istoric, deşi a încercat să fie, însă pentru un jucător normal, acest aspect nu este oricum foarte important. În Anno 1404, povestea are legătură oarecum cu descoperirea Indiilor şi a mirodeniilor lor, care au devenit materia primă a celei mai mari afaceri europene în acel timp precum şi o pepinieră pentru „creşterea" piraţilor.

Jocul are mai multe aspecte care, fiecare în parte, trebuie gestionate cu atenţie. Astfel, în primă fază, într-un mod sau altul, vei pleca cu o corabie pentru a înfiinţa prima ta colonie insulară. Va trebui să construieşti o comunitate care are o serie de nevoi. Aceste nevoi cresc ca număr şi complexitate odată cu dezvoltarea comunităţii. Spre exemplu, la început, cele 10 case de ţărani şi pescari nu vor avea pretenţii la mai mult decât peşte şi eventual o biserică. Însă pe măsură ce avansează pe scara socială, care are trei trepte în joc, şi anume ţărani, cetăţeni şi nobilime, vor începe să aibă o serie de pretenţii care uneori te vor pune la lucru serios. Scara socială se auto-întreţine, în sensul că ţăranii încep să evolueze în cetăţeni odată ce calitatea vieţii creşte, iar piaţa se umple cu o serie de bunuri care le permit să evolueze. Interesant este că această evoluţie necesită resurse, după care tu fie sapi cu greu prin minele împrăştiate pe insulă sau chiar pe alte insule, fie le faci rost din comerţ. Astfel îţi dai seama că absolut toate eforturile pe care le vei face de aici încolo vor fi orientate spre satisfacerea acestei comunităţi de oameni.


Dacă te ţine, ajungi şi aici



Sat de maharajah

Diplomaţie şi ordine socială

Unul dintre engine-urile foarte interesante ale jocului este cel diplomatic. Astfel, vei avea de-a face cu facţiuni din aceeaşi categorie cu a ta, colonialiştii, sau cu facţiuni specifice subiectului jocului, şi anume maharajahi indieni şi evident piraţi. Relaţiile diplomatice se întreţin printr-o serie de eforturi uneori supărătoare, având în vedere că producţia, comerţul şi întreţinerea coloniei îţi vor lua foarte mult timp cheltuit pe plata de tribut, de taxe şi în special îndeplinirea unor quest-uri pentru aceste facţiuni. Ca să fac o paranteză, nu pricep de ce nu pot şi eu să dau quest-uri nenorociţilor. De ce tot timpul, în fiecare joc de acest gen, eu sunt cel de care trag toţi în stânga şi în dreapta, fă aia, fă cealaltă. Asta apropo de Sins of a Solar Empire Entrenchment, unde eram pus în aceeaşi situaţie. Dacă nu vei îndeplini aceste quest-uri, nu numai că vei pierde unele recom-

pense serioase, care altfel se obțin dificil, cheltuind reputație, dar va îți vor afecta profund relațiile diplomatice cu ceilalți insulari. Iar asta poate duce la Război. Engine-ul de luptă nu l-am putut experimenta pentru că am avut o serie de probleme legate de această copie de preview. Jocul este în stadiu beta și lipsesc o serie de tooltip-uri și de explicații. Evident, acestea vor exista în versiunea finală. La fel, același lucru cu manualul și cu tutorialul, care unul lipsește, iar celălalt nu a fost implementat încă. Jocul fiind destul de complex, tentativa mea de a ridica un oraș s-a sfârșit în scrum. A ars până în temelii din cauza uni incendiu. Evident, mi s-a părut un lucru foarte „cool", dar eram neputincios. Cert e că am reușit să observ cu aceste puncte de reputație (așa le zic eu, pentru că nu știu exact cum se cheamă) îți poți și specializa personajul, pentru a-l face mai eficient fie în comerț și administrație, fie în diplomație sau militar. Fără îndoială, eu nu am reușit să experimentez mare parte din imensitatea acestei producții, dar abia aștept să o fac la lansare.


Incendiu cu pricina

Vedere de sus

Primul lucru pe care l-am remarcat la acest joc este engine-ul grafic, care te lasă cu gura căscată. Anno 1404 arată absolut superb, începând de la obiecte, texturi, modul în care acestea evoluează în timp, calitatea vizuală a apei, a arborilor, a terenului etc. Dinamica orașului este la fel, superbă. Ce să mai zic de designul clădirilor, care oferă o lecție excelentă de artă și arhitectură 3D. Practic singurul lucru pe care îl reproșez acestui engine grafic este faptul că nu ai liberate totală a camerei. Engine-ul nu este foarte pretențios și de aceea pe sistemul meu care este medium-high aș fi putut vedea mai mult. Producătorii oferă la tasta F1 un cinematic mode, însă ceața și focusul sunt un pic prea agresive, prea aproape… ceea ce dă o senzație de nenatural. Și un view-distance sau „far clipping", cum se mai numește, ar da aceeași senzație de nenatural, dar na, ar fi pe placul meu. În ceea ce privește coloana sonoră, partea muzicală deocamdată e restrânsă, însă atât cât e, sună foarte frumos și e în ton cu jocul. Partea de sunete nu iese în evidență, ceea ce o clasifică drept potrivită, pentru că nu te face să o dai mai încet.


Piața centrală a orașului

Așteptare

După câteva ore bun de joc, am ajuns la concluzia că, spre deosebire de celelalte titluri Anno, pe acesta chiar mi-l doresc. Și sunt sincer când spun asta, pentru că jocul se anunță a fi extrem de variat ca posibilități, cu un engine dinamic complex și reușit și cu un indice de rejucabilitate care se anunță serios. Jocul se pare că nu va avea multiplayer, lucru pe care eu îl găsesc o idee foarte proastă în ziua de azi. Lansarea nu este departe și ca urmare nu mai avem foarte mult de așteptat. Ca alternativă, puteți juca celelalte titluri din serie, pentru că merită.

■ **Locke**


Lume medievală idealizată

DEMIGOD™

Vino, tatăl tău te cheamă!

Ultima dacă când l-am văzut pe Kshu, eram la Motoare şi discutam la o bere (două, trei) vrute şi nevrute despre boala noastră comună, jocurile pe calculator. Berile curgeau, Kshu devenea din ce în ce mai pasional. La un moment dat, omul execută un salt mortal (pentru berica mea, care a sfârşit pe cimentul rece), aterizează în picioare pe bancă şi, cu un urlet neomenesc, înspăimântă clienţii CV, citez, „level 25 în DotA". De frică să nu mă bată bunul Dumnezeu şi Kshu că pun o aşa întrebare stupidă, l-am luat pe Mitza deoparte şi, cu sfială în glas, l-am întrebat cine e acest demon DotA care a intrat în sufletul bunului Kshu şi îl pune să facă asemenea blestemăţii? Omul mi-a explicat răbdător, eu chiar păream foarte entuziasmat de concept (deşi probabil îl mai întâlnisem sub diverse forme şi înainte) şi îmi făcusem o notă mentală să şterg Warcraft-ul de praf când ajung acasă, însă o privire scurtă către Kshu m-a făcut să mă răzgândesc. Eu n-o să ajung niciodată la level 35, pentru că doare. Au trecut mulţi ani de-atunci, omul probabil s-a vindecat de acest beteşug, dar de câte ori aud pe cineva vorbind de DotA, simt un fior rece pe şira spinării. „Sunt fiorii defensivei străbunilor, Trăzneo", răsună vocea Zulufului din fereastra de Messenger.

Probabil vă întrebaţi ce legătură are istorioara de mai sus cu subiectul articolului de faţă? Păi are, căci un ochi antrenat şi o gură obişnuită să-i înjure pe n00bii care nu pot face diferenţa între un Night Stalker şi un Death Prophet (le-am luat la întâmplare, cred că v-aţi prins) vă pot spune că Demigod, noua producţie a celor de la Gas Powered Games (de trei ori „URA" pentru Supreme Commander), este un hibrid RPG/RTS construit, în mare, în jurul aceluiaşi concept ca şi DotA.

Unde-s mulţi, favoarea creşte

Faceţi parte din tagma celor care citesc descrierile quest-urilor din MMO-uri şi sunteţi nespus de curioşi ce mecanisme narative pun în mişcare rotiţele războiului din Demigod? Nimic mai simplu: opt semizei concurează pentru nemurirea sufletului şi, cel mai important, pentru

Regulus – Assasin

„Neamţul' este principalul personaj ranged din joc, dotat cu o arbaletă ciudată şi îmbrăcat într-un costumaş de piele (care i-a adus pe drept această poreclă). Principalele sale skill-uri active sunt şi cele mai frustrante din tot jocul. Cu Snipe, Regulus poate trage de la o distanţă enormă o săgeată armor-piercing, modul ideal de a omorî un demigod cu viaţă redusă. Ce e frustrant la acest skill (pentru cel de la celălalt capăt al arbaletei) este că raza de acţiune acoperă jumătate de hartă. Astfel, cu puţină pricepere, Regulus poate reprezenta o ameninţare chiar când se află în propria baza; Mines este conceput ca un skill de apărare contra luptătorilor melee, dar poate fi folosit cu efect şi în ofensivă. Minele sunt invizibile, iar la nivelul maxim fac 450 damage. Apropo, sunt şase. De aceea, o amplasare corectă a acestora şi folosirea unei strategii de tipul „Bait and Hook" pot răni sever şi cel mai puternic demigod. Pentru finalizare poate fi folosit cu succes Snipe.



Rook – Assasin

The Rook este literalmente o fortăreaţă mobilă, principalele sale atuuri fiind viaţa foarte mare şi mulţimea de arme independente pe care le poate avea. Astfel, încă de la nivelul 2, The Rook îşi poate „monta" pe umăr un turn cu arcaşi care trag independent în tot ce mişcă. La nivelul 5 îşi poate pune pe celălalt umăr un „tower of light" care măreşte raza de atac a turnurilor de apărare. La nivelul 8 îşi întregeşte „colecţia" cu o catapultă, deosebit de utilă pentru a distruge structurile inamice de la distanţă. Şi, de parcă nu ar fi de ajuns, Rook mai poate construi turnuri, în număr de 8 la nivelul maxim. Toate aceste avantaje vin cu preţul mobilităţii, the Rook fiind cel mai încet personaj din joc. De aceea, într-o echipă, rolul sau este de a menţine linia frontului şi, mai încolo, de a distruge clădirile inamice.





Erebus şi ceata sa

Unclean Beast – Assasin



O creatură ciudată ce aduce cu un câine supradimensionat, Unclean Beast este axat pe poison şi tactici de gherilă. Principala sa armă este Spit Poison, o vrajă care la nivelul maxim face 1500 damage timp de 10 secunde (Damage Over Time) şi are un cooldown exagerat de mic. Echipat cu unul sau două cu bonus la Mana, Unclean Beast poate hărţui orice demigod folosind Spit şi fugind, până când respectiva ţinta e forţată să-şi ia tălpăşiţa spre bază din cauza rănilor. Celelalte skill-uri active mi se par destul de inutile, dar cele pasive sunt foarte bune, în speţă cele care îi măresc viteza de atac/mişcare şi cele care încetinesc ţinta.



Fără cuvinte ...


Haos! Anarhie!

Sper că v-aţi prins până acum că Demigod este un titlu destinat în special multiplayer-ului. Nu avem campanie single, există skirmish împotriva AI-ului şi un fel de turneu (un lanţ de skirmish-uri). În rest, multiplayer-ul e baza. Şi dacă veni vorba de multiplayer, mă bucur că n-am fost obligat să-i fac review sărmanului Demigod în primele zile de la lansare. Era un adevărat calvar să te conectezi la un meci (mi-a luat vreo două ore până am reuşit să intru în primul joc), de unde şi notele slabe obţinute de la publicaţiile online care s-au grăbit ca fata mare la măritiş. E adevărat, Stadock şi GPG n-au nicio scuză că au lansat pe piaţă un joc care funcţiona doar pentru 25% dintre utilizatori, dar oamenii şi-au reparat destul de rapid greşelile şi acum vă puteţi bucura de un produs cel puţin ok.

un loc în Liga Mare, unde tăticii universului beau şi se veselesc fără grija eternităţii de mâine. În acest scop le-au fost puse la dispoziţie trupe nenumărate (controlate de AI) şi, pentru a nu-i supăra prea tare pe muritorii de rând, opt arene unde se pot război după placul inimii. Jucătorul va primi în „gestiune" unul dintre cei opt semizei şi va fi trimis rapid la luptă, să-şi asigure rapid un loc călduţ la masa adulţilor, în Panteon. Din păcate, nu există un tutorial, eşti aruncat direct în luptă fără să ţi se explice mare lucru (a se citi „nimic"), iar manualul este cam vag în privinţa anumitor chestiuni de maximum interes. Mecanismele de joc sunt foarte simple. În funcţie de modul de joc ales, trebuie să capturaţi cât mai multe steaguri (care oferă şi anumite bonusuri uşor identificabile după numele steagului), să distrugeţi fortăreţele inamicului şi/sau să-i demolaţi Citadela. Cum veţi realiza aceste lucruri? Cu multă răbdare, spirit tactic şi ajutat de instrumentele puse la dispoziţie de producători, dintre care cel mai important e... ta da da dam... Măria Sa Semizeul.


Toarnă, cârciumarule, toarnă!

Amurgul semizeilor

Dar să vă povestesc puţin despre părţile implicate în conflict. Pentru început, îi avem pe cei opt semizei împărţiţi, ca la carte, în două categorii. Avem asasinii, patru la număr, personaje care luptă (sau îşi ajută aliaţii) solo şi generalii (tot patru, că altfel nu iese calculul), semizei care, în caz că au nevoie de o mână de ajutor, pot summona trupe controlabile de jucător. Există diversitate, cei opt semizei acoperind cam toată gama de preferinţe ale potenţialilor jucători, fie ei amatori de melee sălbatic

Torch Bearer – Assasin



Torch Bearer este echivalentul unui Wizard şi este poate cel mai complex personaj la capitolul skill-uri. Abilităţile sale se împart în două categorii mari şi late: Fire şi Ice. La rândul său, fiecare categorie oferă trei abilităţi active. Atenţie, pentru a folosi aceste abilităţi, trebuie selectat modul corespunzător, chestiune care vă cam încurcă puţin planurile de construcţie a unui super-build care să scuipe foc în timp ce-şi îngheaţă inamicii cu puterea minţii. Deoarece trecerea din Fire în Ice durează 2 secunde (timp în care probabil poţi muri de cel puţin trei ori dacă adversarul ştie ce face), nu este cunoscut momentan un build eficient care să le combine pe amândouă. Majoritatea jucătorilor tind să se axeze doar pe una dintre cele două categorii. Vrăjile din Fire sunt concentrate pe damage. De exemplu, Fireball poate face 1150 damage unui demigod, în timp ce Fire Nova face 800 damage în toată zona de efect. În contrast, Ice mode se axează mai mult pe crowd control. Ice Nova îngheaţă totul în jur timp de 7 secunde, iar Deep Freeze măreşte cooldownul vrăjilor. Alegerea modului se face de obicei în funcţie de nevoile echipei. Astfel, în 2v2 cel mai adesea se alege Fire – Damage. În meciurile 3v3 sau mai mulţi, Ice – Support poate fi mult mai folositor.


The Rook în exercițiul funcțiunii

sau oameni paşnici, care se mulţumesc să-şi oblojească aliaţii în relativa siguranţă a turnurilor de apărare.

Semizeii câştigă experienţă şi la fiecare level up primesc un punct de skill pe care îl pot investi în abilităţi speciale (şi aveţi de unde alege). Aurul câştigat din Citadelă (care generează şi ea un profit), din controlul minelor de pe hartă sau din asasinarea semizeilor adverşi poate fi investit în upgrade-uri pentru citadelă şi/sau cheltuit la prăvălioara din bază, unde vă puteţi echipa eroul cu diverse item-uri cu denumiri pompoase şi bonusuri pe măsura lor. O a doua categorie de obiecte ce pot fi echipate de semizei sunt aşa-numitele favour items (obiecte speciale şi ceva mai puternice), care nu dispar din inventar şi pot fi cumpărate contra „favor points". Un jucător va câştiga favor points pentru diverse realizări în luptă (cel mai mare număr de semizei ucişi, cele mai multe steaguri capturate etc. etc.).

Trupeţii obişnuiţi (carnea de tun) vin şi ei în mai multe arome („cercetabile" la „sediu"), cu menţiunea că apar la intervale fixe din portalurile răspândite pe hartă şi sunt controlaţi de AI. Le putem îmbunătăţi caracteristicile (contra cost) la citadelă (cartierul general al echipei şi „Game Over" dacă este distrusă), dar acesta este singurul control pe care-l avem asupra lor.

Probleme foarte mari de echilibru n-am întâlnit prea des (Erebus era puţin cam nesimţit, dar a fost pus la punct în ultimul patch). Am observat că lumea preferă Torch Bearer-ul (există statistici pe site-ul oficial), dar am asistat la câteva meciuri unde sărmanul vrăjitor şi-a găsit naşul, deci nu e Satana în persoană. Sigur, lucrurile

Queen of Thorns – General

Era nevoie ca şi forţele întunericului să aibă de partea lor un personaj feminin, în cazul nostru unul care intră în competiţie directă cu Sedna. S-au făcut destule glume pe seama aspectului domnişoarei (un semi-nud semi-artistic) şi a bustului său impunător, dar să discutăm totuşi despre personaj în sine. Queen of Thorns are un skill tree la fel de complex ca şi al Torch Bearer-ului. Împărţit şi el în 2 moduri – Close şi Open. În modul Close, Queen Of Thorns îşi închide trandafirul său uriaş (nu, măi, nu e o metaforă, femeia chiar trăieşte într-un trandafir… ca Degeţica) şi capătă acces la vrăji defensive. Cea mai agasantă (pentru inamic, logic) este Bramble Shield, un scut capabil să absoarbă 1450 damage la nivelul maxim. Tot în acest mod, Queen of Thorns poate summona patru creaturi şi, la nevoie, să devoreze una dintre ele pentru a se vindeca. În modul Open, Queen of Thorns iese „la suprafaţă" şi capătă acces la vrăji ofensive: Ground Spikes, care face area damage şi scade armor rating-ul inamicului, sau Uproot, care face damage masiv clădirilor. Şi Queen of Thorns excelează la supravieţuire şi este aproape imposibil de omorât dacă este jucată adecvat. Cu toate acestea, în ambele moduri damage-ul său este destul de redus. În timp ce Sedna poate ataca cu puternicul Pounce, Queen of Thorns este nevoită să apeleze la Idol Minions pentru a face ceva mai mult decât câteva zgârieturi.



Erebus – General

Un vampir sadea, Erebus este cel mai elegant demigod de partea întunecată. Deşi este clasificat ca General şi are destule abilităţi orientate spre minion control, Erebus este, ironic, unul dintre cei mai eficienţi asasini din joc dacă sunt folosite numai vrăjile de atac. Arsenalul său include Bat Swarm (un teleport care face damage unităţilor din calea sa, deosebit de util atât pentru urmărirea inamicilor mai rapizi, cât şi pentru „retragerile strategice" aka „fugaaaa!!!"). Bineînţeles că din „CV-ul" unui vampir nu putea lipsi Bite, o abilitate care face damage inamicului, îi micşorează armor rating-ul şi viteza de deplasare şi, cireaşa însângerată de pe tortul de carne, transferă viaţă echivalent cu damage-ul făcut (900 la nivel maxim). Nu e de mirare că Gas Powered Games a modificat de curând aceasta abilitate, fiind primul 'nerf' de la lansarea jocului. Deosebit de utilă este şi abilitatea Mist, o formă în care Erebus este invincibil, fură viaţă de la inamici şi o transferă aliaţilor şi, cel mai important, scapă de toate efectele negative (poison-ul Unclean Beast-ului etc.). Efectul mai puţin plăcut este că, atât timp cât se află în forma Mist, Erebus nu se poate mişca şi pierde masiv mana (ceea ce înspre final însă nu este o problemă, atunci când ai 2 coifuri „de top" cu bonus masiv de mana). Combo-ul criminal? Nimic mai simplu: Bat Swarm în mijlocul cirezii şi Mist – inamicul nici n-are timp să te atace, poate nici nu te vede. Şi ce dacă încearcă să fugă? Teleport + Bite şi ai rezolvat problema.





Sinistru

pot fi (şi vor fi) îmbunătăţite pe ici pe colo, dar momentan mi se pare că nu există probleme de nesuportat la capitolul echilibru.

Urbanism zeiesc

Câteva cuvinte despre arhitectura hărţilor. Arenele sunt absolut impresionante. Am în debara un sac de bile albe pentru minţile luminate care s-au gândit să proiecteze o arenă sub forma unui gigant încleştat în luptă cu un şarpe, unde spinarea târâtoarei este câmpul de bătălie. Iar când îţi plimbi puţin privirea şi observi o planetă în fundal, semn că zeii ţin totuşi la muritori şi nu-ţi permit să duci lupta în sânul lor, chiar că nu-ţi mai poţi reţine o sinceră exclamaţie de plăcere autentică.

Din punct de vedere tactic, arenele mi s-au părut foarte echilibrate. Sigur, unele sunt mai plăcut de jucat decât altele, dar toate au în comun faptul că toţi jucătorii pornesc cu şanse egale. Tot ce contează e rapiditatea, tactica, abilitatea jucătorului de a identifica (şi de a controla) punctele cheie. Mi-a plăcut îndeosebi Cataract (am pierdut primele meciuri pentru că nu mă puteam sătura să admir cascadele care se pierdeau în neant), o hartă care a făcut întregul joc să pară un joc de şah pe fast-forward. Echipa care reuşeşte să împingă (şi să menţină) linia frontului la centru (culmea, eu şi dr.agy – Archon Saar dacă doriţi să-l provocaţi la un meci – jucam cu The Rook şi controlam lateralele) are cele mai mari şanse să iasă învingătoare. Din câte-am observat, stilul de joc trebuie adaptat pentru fiecare arenă în parte, deci există diversitate, chiar dacă lumea se plânge că există „doar" opt hărţi.

Alungă gândul necurat

Cel mai probabil, fanii popularului mod de Warcraft 3 v-ar sfătui să nu vă închinaţi la (semi)dumnezei falşi când Zeul suprem e gratuit, dar eu vă sugerez să vă convingeţi singuri. Nu de alta, dar veţi pierde toată distracţia dacă spuneţi pas fără să-i daţi măcar o şansă. Fericiţi cei lipsiţi de DotA, căci aceia se vor bucura de Demigod.

■ **cioLAN & dr.Agy**

Sedna – General

Principala atracţie feminină a jocului, Sedna, poate fi privită ca echivalentul unui Healer din-tr-un action/rpg, skill-urile sale oferind o gamă largă de life support, de la clasicul Heal până la aura de regenerare. Cu alte cuvinte, Sedna este prototipul femeii moderne, capabilă să supravieţuiască în cele mai vitrege condiţii (un jucător priceput va reuşi s-o ţină în viaţă pe tot parcursul meciului). Interesantă este decizia producătorilor de a-i oferi şi un skill atac foarte puternic, Pounce, care la nivelul maxim face 1000 damage. Logic, acest lucru i-a determinat pe unii jucători să renunţe la rolul de suport şi să creeze un build care, în majoritatea cazurilor, reuşeşte să-i bată chiar şi pe asasini.



Oak – General

Dacă restul personajelor doar aduc aminte de clasele standard din titluri Action/RPG, Oak este o copie fidelă a clasicului Paladin. Majoritatea abilităţilor sale sunt active şi deosebit de utile şi pot fi folosite în diferite combinaţii, ceea ce creşte numărul de build-uri posibile. Raise Dead, de exemplu, este un ward care creează spirite pentru fiecare „creep" omorât în raza sa de efect. Printre altele, spiritele cresc damage-ul personajului. Shield oferă invulnerabilitate pentru scurt timp, iar la niveluri mai mari se adaugă şi un efect de heal şi debuff. Surge of Faith este o vrajă care face damage la toţi inamicii din zona de efect şi, de asemenea, creşte viteza de atac a propriei lor unităţi. Şi să nu uităm de Penitence, care la nivelul maxim face 800 damage şi încetineşte substanţial ţinta pentru câteva secunde. La prima vedere acest personaj pare unul de suport, totuşi e lesne de înţeles de ce foarte mulţi jucători aleg sa se axeze pe builduri de tip „assasin", întrucât un combo Surge of Faith (damage şi attack speed crescute) şi Penitence (damage + movements speed-ul ţintei micşorate) poate fi fatal.





Shopping spree!!!!

alternativa



COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

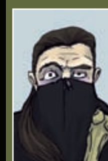
... în special modurile Panzerkrieg şi Assault. Nu mă întind că aveţi un review chiar în acest număr.

**LEVEL IUNIE 2009*

BUNE:
- designul arenelor
- uşor de învăţat, greu de stăpânit
- poate crea dependenţă

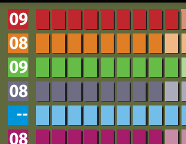
RELE:
- lipsa unui tutorial
- manual semi-inutil

CONCLUZIE:



Cel mai probabil, fanii popularului mod de Warcraft 3 v-ar sfătui să nu vă închinaţi la (semi)dumnezei falşi când Zeul suprem e gratuit, dar eu vă sfătuiesc să vă convingeţi singuri. Nu de alta, dar veţi pierde toată distracţia dacă spuneţi pas fără să-i daţi măcar o şansă.

8,4



GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	--
IMPRESIE	08



Gen RTS **Producător** Gas Powered Games **Distribuitor** Stardock **Ofertant** www.impulsedriven.com **ON-LINE** www.demigodthegame.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 2,4 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB

X-MEN ORIGINS WOLVERINE

I'm the best at what I do, but what I do isn't nice

Luna aceasta avem ocazia să încercăm încă un joc făcut după o franciză cinematografică de succes, jocuri care nu vor înceta să apară, că de, cică e la modă. De fapt, producătorii filmelor nu ştiu de unde să mai stoarcă un ban, iar distribuitorii/producătorii de jocuri abia aşteaptă să ronţăie orice pică de la masa celor mari. Dintre toate, francizele ce stau sub sigla Marvel au avut parte de cele mai multe jocuri, pentru că universul prezentat de ei prinde cum nu se poate mai bine în rândul celor fără ocupaţii mai înalte. Cel mai recent joc, Iron Man, s-a dovedit a fi o mare porcărie care a stricat pur şi simplu reputaţia filmului. Iar acum, odată cu filmul Marvel X-Men Origins: Wolverine, iată că a venit şi jocul cu acelaşi nume.

Teoria ghearelor

Wolverine este un personaj cu gheare şi instincte de vârcolac, care vrea să facă impresie bună dându-se drept lup ce nu sfâşie printre oi. În benzi desenate şi în trilogia cinematografică, el este înfăţişat ca mutantul care, deşi are instincte animalice, încearcă să le ţină sub control, ba chiar stă de-a dreapta bunilor, punându-le piedici celor răi. Noroc că are cu ce, pentru că atunci când eşti plin de adamantium ce-ţi regenerează corpul, îţi vine mai uşor să intri în cei răi ca ghiuleaua în ziduri. Problema nu e de partea cui stă, ci cum rezolvă problemele, adică în general brutal şi fără a se gândi la consecinţe.

Jocul urmează povestea din film, mai precis evenimente ce preced acţiunea din trilogia amintită mai sus. Încercarea e în general bună, dar prezentarea plină de flashback-uri îi poate încurca pe unii, ea nefiind coerentă. Dar, cum era de aşteptat, jocul pune accentul pe bătaie, nu pe poveşti nemuritoare. Dă-i şi luptă, bagă gheara în burdihanul inamicului, iar la asta, pot afirma că atât Wolverine, cât şi jocul excelează. Acţiune e din plin, iar mecanica de joc este cât se poate de funcţională. În principiu, se ia un mutant aproape invincibil şi i se dă o pereche de gheare care îi străpung epiderma de fiecare dată când le foloseşte. Îl înveţi o serie de acrobaţii spectaculoase, ce generează combo-uri superbe, iar apoi îl introduci într-o atmosferă de milioane. Suficient, aş zice.


Operaţie pe cord deshis

Marvel + Activision=Love

Aparent, Activision a decis că trebuie să ieşim din sfera jocurilor mediocre ce au la bază francize Marvel. Prin urmare, au îmbrâncit fiara mutantă în curtea celor de la Raven Software şi bine au făcut. De menţionat că după vizionarea câtorva trailere îndoielnice, am fost sceptic în privinţa calităţii finale, obişnuit fiind cu nenumăratele eşecuri ce au la bază filme. Dar uite că se poate. Am reuşit să-l joc cap-coadă, iar asta e ceva, având în vedere că jocul e destul de lung, iar eu de obicei nu joc prea des într-un ritm susţinut. Asta pentru că X-Men Origins: Wolverine este un action pur-sânge, care utilizează sângele ca factor ce creează dependenţă. Ştiu, sună aiurea, dar asta e. Coregrafia mişcărilor permite nişte execuţii cât se poate de artisitice, ce includ dezmembrări şi felieri. Pentru unii, este violenţă gratuită, pentru alţii este mană cerească. Adevărul este undeva la mijloc. Fără îndoială, însă, modul în care mişcările sunt combinate te face să

Se credea la circ

Îţi mai trebuie membrele superioare?

Pe sabia lui... Ea e!

uiţi de plictiseala ce poate interveni adesea, datorită dimensiunilor uneori exagerate ale unor niveluri şi repetitivitatea inamicilor. Dar, cu toate că e linear, jocul te provoacă să avansezi, fie că o faci doar pentru a afla în ce alte moduri îţi poţi executa viitorii adversari. Iar faptul că oferă level up şi dobândirea de noi skill-uri te convinge şi mai mult să continui. Şi apoi, când inamicii atacă în grup, nu stai să cauţi deosebirile, ci sari, la propriu, călare pe ei. Aici, există opţiunea „Leap", care îi permite lui Wolverine să sară pe inamic, de la mare distanţă, iar apoi să-l facă bucăţele în doi timpi şi trei mişcări.

Wolverine foloseşte două tipuri de atacuri, unul ce nu implică prea mult efort şi altul care „rupe tot", plus combinaţii între acestea şi diverse combo-uri (aş spune chiar fatalităţi), cu consecinţe devastatoare asupra adversarilor. Însă utilizarea combo-urilor îi secătuieşte aşa-zisa bară de furie, care se încarcă pe măsură ce răpune inamici şi prin explorarea anumitor containere. Există, însă, şi o componentă de platformă a la Tomb Raider, ce-i permite lui Wolverine să depăşească obstacole aparent imposibil de trecut, fapt ce mai diversifică experienţa de joc. În plus, Wolverine poate vizualiza elementele ce pot fi utilizate într-un nivel folosindu-se Feral Vision, mod în care poate descoperi chiar şi inamici invizibili. Iritant este faptul că mulţi boşi de nivel nu au stiluri distincte de atac, iar loviturile lor par a fi, adesea, surprinzător de... fatale. Pot fi comparaţi cu golemii din Prince of Persia, însă acolo mi-au plăcut, dar aici nu, cu toate că sunt cam acelaşi lucru. Iar când te trezeşti la un moment dat cu patru astfel de namile, îţi vine să-ţi pui mâinile în cap şi să faci pe mortu'.

Level design

În ultimă instanţă, bătăi am mai văzut, de toate felurile şi cam peste tot. Ideea este să te poţi bucura de grafică şi level-design bine gândite, astfel încât să nu te plictiseşti lichidând armate de inamici ce se învârt pe aceleaşi coridoare. Din fericire, designul nivelurilor este excelent în cazul de faţă, motorul grafic Unreal Engine 3 fiind folosit cât se poate de bine. Nivelurile sunt uriaşe şi variate, iar texturile aplicate foarte inspirate. Totuşi, există câteva zone cu texturi „spălăcite", de joasă rezoluţie, însă nu atât de multe încât să afecteze calitatea generală. Suntem purtaţi când prin junglă, când prin păduri îngheţate, diverse baze militare şi oraşe. Nivelurile sunt lungi, iar misiunile nu sunt întrerupte de ecrane de încărcare, acestea făcându-şi simţită prezenţa numai în cazul tranziţiilor de la un „flashback" la altul. Surprinzător însă, dimensiunile lor nu împiedică jocul să ruleze decent pe multe configuraţii, nu neapărat high-end, iar scăderile ocazionale de framerate nu reuşesc să strice plăcerea de a juca. În schimb, jocul nu excelează şi din punct de vedere sonor. Îşi face treaba bine şi cam atât.

Doar la plictiseală?

Putem spune că X-Men Origins: Wolverine este o experienţă plăcută, dar cu rejucabilitate minimă, motiv pentru care vă recomand să scotociţi de la bun început jocul pentru a debloca toate cele trei costume ale lui Wolverine. Nu de alta, dar e cam aiurea să joci numai în blugi şi tricou. Jocul mai oferă o serie de bonusuri sub forma unor Dog Tags, medalioane pe care Wolverine le poate smulge de la gâturile unor soldaţi morţi împrăştiaţi prin joc, ce aduc un plus de experienţă foarte util. Numai astfel are posibilitatea de a ajunge la nivelul maxim, bătaia nefiind suficientă.

Prin urmare, X-Men Origins: Wolverine nu este un joc perfect. Are problemele lui pe ici, pe colo şi duce lipsa unei poveşti acaparante, însă este îndeajuns de bun pentru a demonstra că încă se mai pot face jocuri bune pe baza unui film. Foarte recomandat celor care vor ceva relaxant, indiferent dacă sunt sau nu fani Marvel.

■ **Raeznohrnis**

Hai, fă-o pe Lara invidioasă

alternativa

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

Spider-Man: Web of Shadows este alternativa logică la X-Men Origins: Wolverine, chiar dacă presa specialitate l-a cam criticat. Trebuie doar să treci de prima jumătate de oră ca să descoperi un joc foarte distractiv, plin de acţiune şi momente memorabile. Mai rar o bătaie între Wolverine şi Spider-Man, nu-i aşa?

*LEVEL APRILIE 2009

BUNE:
- gameplay demenţial
- lung, dar nu şi plictisitor
- grafică la înălţime

RELE:
- poveste banală
- bug-uri ocazionale
- sunet banal
- uriaşii (golemi sau ce-or fi), foarte enervanţi

CONCLUZIE:

Cine vrea un gameplay demenţial , sângeros şi artistic, atunci are de unde lua. Felicitări la capitolul level design, mai ales pentru jungle şi mare parte din pădurea nordică. Merită jucat, pentru că face cinste filmului din care este inspirat, precum şi francizei care l-a alăptat.

8

GRAFICĂ	09
SUNET	07
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	06
IMPRESIE	08

Gen Action **Producător** Raven Software **Distribuitor** Activision
ON-LINE www.uncaged.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 3 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB

THE CHRONICLES OF
RIDDICK
ASSAULT ON DARK ATHENA

De la sublim la Riddick-ol nu e decât un pas

În momentul în care am început să mă gândesc cum să-mi structurez articolul pe care tocmai îl citiți, m-am izbit de o problemă destul de neobișnuită. Jocul de față, care este cel de-al doilea din seria „The Chronicles of Riddick", nu vine singur pe DVD, ci alături de primul titlu al acesteia, anume „Escape From Butcher Bay". Şi nu am de ales, trebuie să vă spun încă de pe acum că Assault On Dark Athena nu este un sequel care să ofere tocmai foarte multe ore de joc, ba dimpotrivă. De aceea, decizia producătorului de a include şi „Escape From Butcher Bay", la rândul său acuzat la vremea apariției că ar fi cam scurt, în acelaşi pachet cu urmarea sa, mi se pare una foarte inspirată. Pur şi simplu, cele două titluri, parcurse împreună, fac numai bine de un joc întreg.

Însă, versiunea de Escape From Butcher Bay inclusă pe DVD-ul Assault On Dark Athena nu este exact cea apărută în 2004, ci una remasterizată. Ce s-a schimbat? Păi, în primul rând, noul Escape From Butcher Bay a fost făcut compatibil cu Xbox 360. Apoi, a fost refăcută partea de grafică a jocului, care a fost adusă la zi în ceea ce priveşte texturile şi anumite efecte. S-a mai schimbat puţin pe ici, pe colo, în designul de nivel, adăugându-se mici amănunte şi Easter eggs (mersi, Zuluf!). Nu exclud posibilitatea ca şi la sunet să se fi umblat un pic, în ce priveşte postprocesarea materialului audio original.

Aşa se face că mulţi dintre voi, care nu aţi jucat primul Riddick în 2004, aţi cam avea nevoie şi de o prezen-

tare a acestuia, care ar putea, însă, fi redundantă pentru cei care vor să afle direct despre Assault On Dark Athena. Din, aproximativ, fericire, cele două titluri sunt aproape identice ca mecanism de gameplay, cu puţine lucruri noi aduse de recentul asalt, fapt pentru care am senzaţia că aş putea rezolva dilema căprească a verzei, vorbind în general despre ambele jocuri, şi separat, când e nevoie.

La Mititica Măcelarului

Escape From Butcher Bay începe cu aducerea lui Riddick la, evident, închisoarea privată Butcher Bay, de către vânătorul de recompense Johns. Acolo, Riddick încearcă să evadeze, ceea nu este tocmai uşor, dat fiind nivelul de maximă securitate al închisorii, precum şi duritatea extremă atât a celor încarceraţi, cât şi a gardienilor. Povestea, însă, cunoaşte câteva întorsături neaşteptate, este extraordinar de bine gradată şi izbuteşte să prindă repede jucătorul, în special prin felul în care eşti implicat în conflictele din puşcărie şi prin foarte reuşitele portrete ale majorităţii personajelor, ce nu dau nici un moment acea senzaţie de contrafacere pe care ţi-o lasă multe dintre producţiile multimedia care vor să zugrăvească lumea interlopă sau pe cei încarceraţi. Probabil că de starea de imersiune în joc pe care ţi-o induce story-ul din Escape From Butcher Bay sunt responsabile şi dialogurile bine scrise, precum şi stilul de a vorbi al lui Riddick, laconic, grav, ameninţător.

Să fim bine înţeleşi, Escape From Butcher Bay nu iese din canonul genului Action Sci Fi, deci, nici story-ul său nu ajunge la cine ştie ce apogeuri beletristice cu tente filosofice şi substrat ezoteric. Dar, în limitele genului, îşi atinge cu strălucire scopul – acela de a te implica într-o aventură veritabilă, convingătoare în toate cele, care te împinge să o parcurgi alimentat de o curiozitate crescândă şi de un preaplin de adrenalină ce se cere cu urgenţă consumat.

Cine este Riddick?



Pitch Black (2000)



The Chronicles of Riddick (2004)

Răspunsul la întrebarea din titlu este cel mai uşor de aflat din versiunea „Director's cut" a trilogiei The Chronicles of Riddick apărută pe DVD, ce conţine două filme şi o animaţie. În ordinea cronologiei poveştii lui Riddick, acestea sunt „Pitch Black", „The Chronicles of Riddick: Dark Fury" şi „The Chronicles of Riddick". Ca să nu dau cu spoiler-ul în cei care nu au pătruns, încă, în universul Riddick, vă spun minimul necesar.

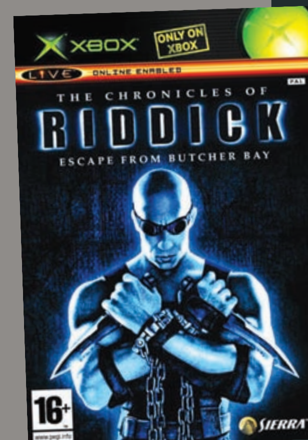


The Chronicles of Riddick: Dark Fury (2004)

Despre Riddick nu se dau foarte multe informaţii nicăieri, dacă este să o spunem pe aia dreaptă, iar puţinele lucruri pe care le afli duc lipsă de claritate şi detaliu. De fapt, asta este chiar o tehnică a producătorilor francizei Riddick, destinată a spori misterul şi farmecul personajului – ştii atât de puţine despre el încât aura de erou a acestuia poate creşte din orice şi lasă loc oricărei surprize.

Riddick este un furyan, o rasă umană cu deosebite puteri fizice, poate chiar şi psihice. Se pare că furyenii au fost exterminaţi din cauza capacităţilor de care dădeau dovadă, şi care ameninţau alte civilizaţii/organizaţii/secte. Riddick pare ultimul bărbat din rasa cu pricina, fiind cu atât mai vânat de către cei interesaţi ori în distrugerea lui, ori în folosirea materialului său genetic excepţional.

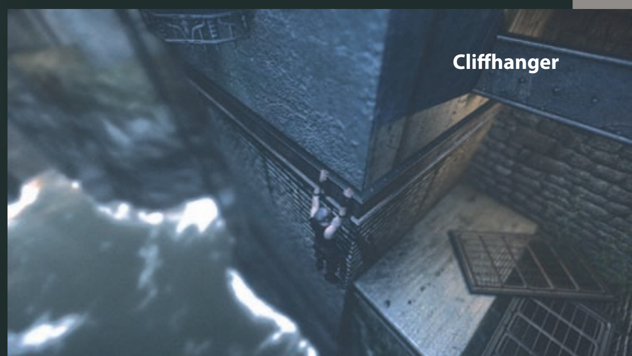
Oricum, ceva a făcut Riddick în trecutul său, de a ajuns la puşcărie, din care a evadat. De atunci încolo, a devenit cel mai preţios premiu din Univers pentru vânătorii de recompense, fapt pentru care este într-o fugă continuă şi într-o luptă disperată pentru propria sa libertate.



The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (2004)

Antieroul Riddick este impersonat în filme de Vin Diesel, care îi împrumută aparenţa sa şi în jocurile francizei cu acelaşi nume. Vin Diesel a avut un aport serios la conturarea credibilă şi atractivă a personajului, oferind acestuia aspectul atletic, vocea joasă şi ameninţătoare, replicile laconice şi capul perfect ras pe care se află perechea inconfundabilă de ochelari de sudură care protejează ochii săi cu eyeshine de razele de lumină.

De altfel, la producerea jocurilor din seria Riddick au participat Vin Diesel şi firma sa Tigon Studios. Trebuie spus că această contribuţie a fost de bun augur – în genul jocurilor Action Sci Fi, The Chronicles of Riddick aduce un aer proaspăt, idei originale şi un personaj în pielea căruia este o plăcere să te joci.


Cliffhanger


La Mer (© Nine Inch Nails)

Da' cu Atena ce-aţi avut?

Dacă există o continuare a primului titlu, atunci e clar că Riddick nu se mai află în Butcher Bay, ci pe Dark Athena, deci, nu e nici un spoiler să vă spun că începutul jocului îl găseşte pe eroul nostru în plină stază, pe o navă aflată în derivă prin Cosmos. Şi nu doar începutul jocului dă peste dânsul, ci şi o ditamai nava de mercenari, numită, aţi ghicit, Dark Athena. Da, ştiu, şi voi v-aţi



Hai, nucile la control

întrebat „care era probabilitatea?" producerii unei asemenea intersecţii în ditamai Universul, când, peste Terra, se susţine oficial, nu au datără încă nici un fel de nave extraterestre. Ceea ce mă pune pe gânduri, sincer...

De altfel, acesta este singurul lucru care mi-a solicitat futilul neuron muribund de care am nevoie pentru a recepţiona povestea unui joc de tipul Assault On Dark Athena. Pentru că, în rest, story-ul este doar o înşiruire nesărată de elemente clasice luate din filme/jocuri/scrieri clasice ale genului Classic Action Sci Fi, fără nici un fel de contribuţie originală şi fără nici un fel de neruşinare. Ceea ce atrage în povestea din Butcher Bay, anume veritabilul personajelor şi al dialogurilor, a cam dispărut, lăsând loc unei uimitoare pastişe de compasiune şi răzbunare á la Hollywood, în care este implicat durul Riddick şi o biată fetiţă pe care cei răi vor să o transforme în altceva. De ce m-a uimit pastişa asta? Dunno. Poate pentru că mă aşteptam la ceva mai bun?

Alt lucru care m-a atacat la bun simţ şi imersiune a fost acela că, spre deosebire de Butcher Bay, în Dark Athena povestea nu are întorsături, dar nici puncte semnificative de creştere şi descreştere, maxim şi minim, iscusit conduse pentru a te aduce în bune condiţiuni către final – aşa cum o face primul titlu al seriei.


Una la băiatu'!



Ză bitch

Combinată cu faptul că jocul nu este deloc, dar deloc lung, povestea din Assault on Dark Athena m-a pus într-o situaţie specific feminină. Ea are chef şi energie cât pentru trei partide de sex furibund. El, ca să salveze aparenţele, deşi este obosit/stresat/plictisit, începe în forţă. Ea îşi spune că va fi incendiu până la etajul 10. El îşi dă drumul după câteva minute. Ea rămâne între două respiraţii şi cu o mâncărime de nestăpânit pe undeva, pe harta Tasmaniei. Cu ultimele rămăşiţe de bun simţ pe care le mai poate aduna din locurile în care hormonii încă nu au pătruns, ea spune „Măcar să-mi fi spus dinainte că vrei un scurt...".

Din păcate, producătorul nu ne avertizează de pe cutia jocului - atenţie, Assault On Dark Athena este un joc scurt! - dar, măcar, a dat Cezarului ce-i al Cezarului: adevăratul moment de maxim, hai să-i zicem epic, al jocului, este o labă. La propriu şi cu strigături.

Şi totuşi...

Veţi spune că tocmai am distrus iremediabil Assault On Dark Athena. He-he, nu vă lăsaţi înşelaţi de o


Astea cabluri!


Obsesia minelor


La paralele

critică justă şi frustă, pentru că Forţa este puternică în Riddick, cel puţin suficient cât să compenseze mici minusuri abisale, cu restul jocului, care este remarcabil. Dar, să nu ne grăbim. Să luăm cele foarte bune pe rând. Şi să începem cu armele.

Care arme sunt aceleaşi, atât în „Escape...", cât şi în „Assault...". Adică, pistolul, shotgun-ul, puşca automată de asalt şi pistolul automat se regăsesc aidoma în ambele titluri, iar armele de melee, precum boxul, şurubelniţa, şişul, cuţitul sau acul de păr, nu pot spune că sunt semnificativ diferite între cele două jocuri. De asemenea, Escape şi Assault împărtăşesc acelaşi sistem de luptă corp la corp, simplu, fără multe combouri, dar foarte uşor de folosit şi mai ales de simţit ca din pielea personajului Riddick. Îmi place la ambele titluri faptul că, dacă porneşti un atac simultan cu oponentul, ai o lovitură decisivă, spectaculoasă vizual, mai ales dacă cel din faţa ta foloseşte o armă de foc – Riddick o întoarce spre creierii posesorului ei şi îi apasă acestuia degetul pe trăgaci.

Adăugaţi la asta şi modul de joc stealth – Riddick se poate furişa prin umbră sau întuneric, ascuns, până în spatele celor pe care îi poate ucide silenţios. Ori, poate sări de la înălţime peste un oponent, care îi va atenua căderea cu propria lui viaţă. Eyeshine-ul, ochii strălucitori de fiară nocturnă care sunt caracteristica definitorie pentru Riddick, alături de voce, îţi permite să vezi în întunericul cel mai adânc, ceea ce îţi oferă un mare avantaj faţă de simpla lanternă montată pe armă. Asta ca să nu mai vorbim de proverbialul efect al luminii asupra vederii tale, manifestat dacă uiţi să-ţi pui ochelarii când tocmai ai ieşit din întuneric – another Riddick exclusive...

Sincer, adunate la toate acestea, îmi plac armele din seria Riddick. Sunt simplu de folosit, nu sunt devastatoare şi te pun la muncă, căci este foarte util să faci head-shot-uri, pentru că sunt destule momente de luptă deloc uşoară, atât în Escape, cât şi în Assault. Este drept, cam peste tot găseşti staţii medicale care te refac după confruntări, dar, în câteva locuri şi mai ales la întâlnirile decisive cu diverşii boşi, trebuie să te bazezi pe agerimea ta de mână şi de minte, căci sănătatea nu e mai multă decât cea cu care ai intrat în luptă.



Capcana mercenarilor

Nu pot da premii pentru inteligenţa artificială a inamicilor din cele două Riddick-uri, dar consider că aceasta se află peste media genului. Îmi place felul în care se feresc oponenţii şi se mişcă în permanenţă. Îmi mai place şi faptul că distingi mai greu în întuneric şi în toiul luptei diferenţele dintre echipamentul unuia sau al altuia, dar unii dintre oponenţi au îmbrăcăminte cu diverse niveluri de protecţie antiglonţ, iar asta diversifică atât tactica necesară, cât şi dificultatea confruntărilor, la care adaugă un pic de haos.

Apoi, în Assault, am admirat felul în care inamicul dă năvală peste tine. Sunt momente în care eşti atacat de patru - cinci duşmani, care vin direct peste tine, fără menajamente, aş spune, chiar, cu ferocitate. De obicei, în shooter-ele mai action oponenţii nu se bagă prea tare pe tine: scot capul din ascunziş, mai trag un glonte către tine, bagă capul la loc, tu ştii că ei vor scoate capul din nou şi pui deja punctul de ochire pe locul în care şi-a arătat inamicul scăfârlia mai adineauri, tragi, headshot, gata.

Nu, în seria Riddick lucrurile nu stau aşa la modul deranjant. Aici există şi o relaţie fizică, dinamică, de apropiere de duşman, accentuată în Assault de excelentele „năvăliri" ale inamicului peste tine, care fac foarte dificilă folosirea scar gun-ului la lupta de interior şi de apropiere. Avînd în vedere că ai reflexul de a folosi această armă extraordinară în toate situaţiile de luptă, aceste asalturi foarte reuşite ale inamicului te obligă să schimbi scar-ul cu un shotgun, un pistol sau o puşcă de asalt, mult mai potrivite într-o astfel de situaţie. Este bine că producătorul s-a străduit să ne scape de plăcuta şi liniara adicţie la o singură armă minune, very nice touch!

Aaaaaaa, THE Scar Gun!

Credeați că nu voi pomeni despre scar gun? A fost doar o întârziere de efect faptul că nu am pomenit despre această invenție demențială tocmai la capitolul dedicat armelor. Căci, tocmai când credeam că nu se mai poate inventa nimic nou la o armă, și asta cu atât mai mult în Riddick, iacătă: scar gun!

Este un fel de aruncător de grenade, dar cu câteva diferențe esențiale. Prima ar fi aceea că proiectilele nu au o traiectorie balistică pronunțată, ba chiar par să se deplaseze liniar, direct către țintă. A doua diferență este aceea că proiectilul este aderent, el rămâne lipit de suprafața pe care o lovește. A treia diferență este un pic mai complexă, dar sporește deliciul acestei arme. Proiectilele nu explodează la impact, ci numai după ce apeși clic dreapta. Astfel, se pot trage cu scar gun-ul mai multe proiectile, ce pot fi detonate ulterior, simultan, printr-un clic dreapta, pentru a spori puterea exploziei sau a crea un avantaj tactic pozițional. Loviturile ce pot fi lansate fără a fi detonate sunt în număr de maxim cinci, iar cifra totală a proiectilelor active dar nedetonate este afișată de un display al armei.

Avem în scar gun o armă simplă și, totuși, suficient de complexă pentru a-ți oferi opțiuni foarte interesante în situații care, altfel, nu păreau să ofere nimic nou în joc. Spre exemplu, dacă auzi dincolo de o ușă că se apropie inamicul, tragi rapid în pragul acesteia cât de multe proiectile apuci, apoi te depărtezi și te așezi la adăpost, iar, când inamicul deschide ușa, declanșezi explozia proiectilelor.



Bioshock, careva?

Sau, dacă vrei să distrugi un inamic aflat la mare distanță, tragi un foc cu scar gun-ul. Spre lauda producătorului, toți inamicii se feresc de loviturile acestei arme, vizibile de la distanță, cu atât mai mult cu cât se deplasează cu viteză medie, de proiectil de mortier, și mai sunt și luminoase. Dar, după ce încadrezi poziția inamicului cu o cruce de patru proiectile nedetonate, acesta se poziționează firesc în centrul acestei cruci. Evident, bagi a cincea lovitură exact către oponent, iar dânsul, oriunde s-ar deplasa pentru a se feri, calcă spre unul din proiectilele nedetonate. Clic dreapta, și gata! E un fel de joc de x și zero când aduci îl pe celălalt la situația în care, oricum ar muta, pierde.

O anumită modalitate de folosire a scar gun-ului dă clasicului pulling un tușeu de fun suplimentar. Spre exemplu, știi că inamicul se află după un colț. Tragi spre colț câteva proiectile, apoi te deplasezi atât cât este nevoie ca inamicul să te vadă. Imediat ce ești observat, te retragi. Inamicul vine după tine, vrea să dea colțul... și îl dă. Pentru veșnicie, pentru că tu detonezi proiectilele de scar gun lansate anterior.

THE HALO KILLER - CALEA CONSOLEI

În 2004, The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay a luat lumea prin surprindere. Cel mai bun FPS destinat consolei XBox ieșise, în sfârșit, la lumină, ademenind lumea cu un gameplay echilibrat și distractiv, plasat într-un decor spectaculos - o raritate pentru un joc ce are la bază o licență cinematografică, model care încă se păstrează. Iar jucându-l acum pe Xbox 360, îmi amintesc cu plăcere de primul contact cu Riddick pe X-Box și de naturalețea schemei de control oferită de un controller considerat până atunci butucănos și prea greu pentru gusturile noastre. Însă Escape from Butcher Bay m-a făcut să dau uitării astfel de probleme (mă durau mâinile după o oră petrecută în orice alt joc), pentru că indiferent cât de multe FPS-uri jucasem până atunci la viața mea, nu mai jucasem niciunul precum acesta - nici pe console, nici pe PC. Pentru XBox a adus varietate, o atmosferă unică, grafică nemaipomenită, poveste excelentă, voice acting excepțional și o coloană sonoră pe măsură, dar mai ales distracție. Marea lui problemă a fost rejucabilitatea, inexistentă în condițiile în care jocul este linear, relativ scurt și fără o componentă multiplayer. Paradoxal, însă, asta nu m-a împiedicat să-l joc de trei ori până acum și să-mi doresc să fi rămas mai mult în Butcher Bay de fiecare dată. Pentru că în ciuda aparențelor, The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay este un joc memorabil, un clasic, poate cel mai bun joc lansat vreodată pentru X-Box, mult mai bun decât contemporanii săi Halo 1 și Halo 2, cu ai lor pitici extratereștrii malefici dopați cu heliu. Hai să fim serioși.

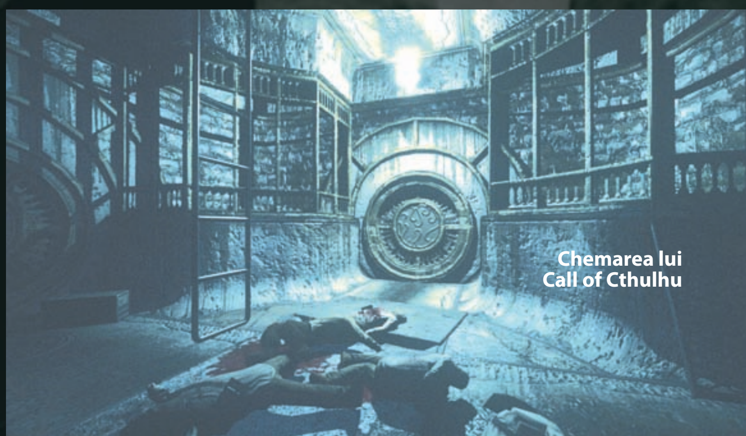
Drept urmare, nu-i de mirare că remake-ul a fost primit foarte bine pe console, unde noul Escape from Butcher Bay strălucește la capitolul grafică, cu mențiunea că este puțin mai arătos pe Xbox 360 decât pe PlayStation 3. Dar s-ar putea să mă-nșel, iar sucul de mere pe care tocmai l-am băut să fie expirat. În schimb, controlul este genial pe 360, lucru de așteptat în condițiile în care pe Xbox-ul original acesta era foarte natural. Mă aștept, în schimb, ca fanii să nu fie prea entuziasmați de componenta multiplayer din Assault on Dark Athena, datorită absenței elementelor de gameplay care au transformat campania solo originală într-o experiență memorabilă. Dark Athena seamănă mai mult cu Unrealt Tournament din acest punct de vedere, iar singurul mod de joc care răsare este așa-zisul Pitch Black, cel în care un jucător interpretează rolul lui Riddick, iar restul îl vânează. Problema este că lumea nu se înghesuie pe servere, și e cam aiurea să joci o astfel de partidă în trei, ceea ce mă face să cred că peste cinci luni nu voi mai avea cu cine să mă joc. În plus, Pitch Black este un mod de joc al cărui gameplay nnu este tocmai echilibrat. Totuși, un licăre de speranță există, acum când Starbreeze a anunțat că va oferi conținut nou pentru Assault on Dark Athena, sub forma unor pachete (DLC-uri) ce vor conține hărți noi și alte bonusuri. De fapt, primul a fost lansat deja și este disponibil inclusiv pentru PC, caz în care îl putem obține gratuit. Acesta conține un mod Comentary – comentariu in-game pentru clasicul Escape from Butcher Bay sub bagheta designerilor și programatorilor care au lucrat la realizarea lui, și o foarte arătoasă hartă de multiplayer. Glory to the trigger happy, and death to the slow and unwary!

■ KiMO



Altă modalitate nouă de folosire a unei arme pentru a lovi un inamic ascuns după un obstacol o aduce scar gun-ul prin detonarea unui proiectil aflat în aer, în plină deplasare, exact când acesta trece prin dreptul respectivului oponent. Trebuie, însă, ca distanţa între tine şi cel vizat să fie mare, pentru că nu ai timpul necesar pentru a declanşa explozia la distanţe mici, imediat după lansare. De altfel, scar gun-ul este mai degrabă o armă de exterior, pentru distanţe mari, cel puţin până capeţi experienţa necesară pentru a controla efectele, avantajele şi dezavantajele acestei arme şi în interior, la lupta de apropiere medie.


Un nene rău


Chemarea lui Call of Cthulhu

Au promovat la fizică

Dar, în plus faţă de Escape, în Assault există şi un motor fizic extins, responsabil de simularea foarte credibilă a comportamentului corpurilor la impact (explozie, ciocnire). Şi, bineînţeles, există şi acele corpuri – adică, inamicii, vii sau morţi, precum şi eternele lăzi cubice împrăştiate peste tot în joc. Acestea din urmă, urnite cu ajutorul proiectilelor de scar gun lipite de faţa (sau latura) potrivită şi apoi detonate, pot fi deplasate în aşa fel încât să-ţi fie de folos sub diverse chipuri.

În primul rând, poţi să te urci pe un planşeu aflat la o înălţime, altfel, inaccesibilă. Împingi o ladă, folosind detonări succesive de proiectil de scar gun, până lângă locul cu pricina, te urci pe ladă şi de acolo te caţeri pe planşeu. Sunt locuri în care o astfel de manevră este obligatorie pentru a putea avansa în nivel, oferind un rudiment de puzzle. În al doilea rând poţi să creezi bariere de obstacole pentru inamici. Spre exemplu, dintr-o sală alăturată celei în care mă aflam urmau să vină, printr-o poartă, vreo patru sau cinci oponenţi. Am împins cu scar gun-ul trei lăzi către poarta respectivă, blocînd accesul spre sala mea. Apoi, cu calm, am terminat inamicii aliniaţi în spatele obstacolelor, unul câte unul. Dacă nu procedam aşa, aceştia năvăleau vijelios pe mine şi mă căsăpeau scurt (cel puţin pe nivelul maxim de dificultate, unde jocul este cu adevărat intens). Evident, nimic nu te opreşte să încerci să zdrobeşti un oponent cu ajutorul unei lăzi aruncate spre el cu o lovitură bine plasată de scar gun.

Trebuie să recunosc faptul că avem de-a face cu o combinaţie extrem de inspirată, cea a scar gun-ului cu motorul fizic al jocului. Pe undeva, acest scar gun te lasă cu impresia că este bastardul gravity gun-ului din Half Life şi fiul bun al biorifle-ul din Unreal, rămânînd, însă, senzaţional de simplu şi de eficient în originalitatea sa... ăăă... dezarmantă. Cum naiba de nu a venit nimeni până acum cu ideea unei asemenea arme într-un joc (+ fizica aferentă)? It is so much fun!!!


Riddick e călare pe situaţie

O notă aparte

La cererea publicului, producătorul a introdus, odată cu Assault on Dark Athena, şi un mod de joc multiplayer în Riddick. Ceea ce m-a pus în faţa aceleiaşi, eterne, întrebări: de ce se mai străduiesc unii să facă şi multiplayer la jocul lor, când sunt atâtea titluri multiplayer dedicate exclusiv acestui mod de joc? Ce rost mai are să bagi multi, dacă nu aduci nimic interesant şi original în raport cu monştrii sacri ai genului? O faci doar ca să scadă nota finală dată jocului, altfel, superb, din cauza evaluării corecte a slabei sale secţiuni de multi?

Pentru că, trecând peste modul Pitch Black de multi şi de folosirea scar gun-ului, care mai salvează ceva, în rest, multiplayer-ul adus de Assault On Dark Athena este palid, şters, neinteresant – notă mică. Asta ca să nu mai spun de cât de prost este organizat multiplayer lounge-ul şi de cât de puţine opţiuni şi informaţii despre servere oferă. Slab, foarte slab.

Dar, în opinia mea, Riddick este o minunată serie de single player. De aceea, simt nevoia să îi dau o notă şi fără multi. Mai mult decât atât, dat fiind că producătorul oferă ambele jocuri împreună într-un singur produs, vreau să ofer o notă şi acestui produs, pe care l-am parcurs integral, cu o foarte mare plăcere. Ceea ce primeşte în minus Assault la poveste şi gameplay (unde este depunctat pentru scurtimea jocului), se compensează în ansamblul produsului cu story-ul excelent şi tensiunea bine indusă din Escape. Riddick merită şi o astfel de notă.

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	10

9


Confruntare finală

O demonstrație reușită

Chiar dacă nu originalitatea, dar, cel puțin, prospețimea, caracterizează designul de nivel din ambele Riddick-uri, mai ales în Assault, unde, pe lângă surpriza câtorva finețuri de proiectare a anumitor locații, există și o grafică evoluată, la zi. Este clar că motorul grafic al jocului a fost rescris din temelii, pentru a permite apariția unor niveluri de exterior, foarte, foarte frumoase. Literalmente, stai și te uiți năuc la minunăția de ocean și la valurile sale, dar și la clădirile unei colonii sau la schelele și structurile unui spațioport. Toate arată atât de bine încât jumătatea mea, trecînd rapid pe lângă mine și aruncând o privire fugară peste monitor, m-a întrebat „luna asta faci un adventure?". Vreau să zic, locații exterioare și peisaje atât de bine desenate găsești de obicei în scenele izometrice prerenderizate din jocuri ca Syberia and alike...

De altfel, poate că există și o altă asemănare cu genul adventure, în Assault: eliminarea unora dintre boși presupune rezolvarea unui fel de puzzle, dintre care cel final este genial pentru că este simplu. Și viceversa. Pe lângă acestea, mai avem acele rudimente de puzzle de care vorbeam la folosirea scar gun-ului, per total fiind vorba de o experiență de gameplay înviorătoare și foarte plăcută. Adaug la asta și apariția unor turele santinelă mobile dotate cu senzor de mișcare, care mi-au plăcut foarte mult, atât prin originalitatea faptului că sunt mobile, cât și prin design. Păcat că deplasarea lor este numai scriptată, nefiind lăsată și în seama unui AI – rămâi cu impresia că se putea face mult mai mult cu ele.

De fapt, impresia generală pe care mi-a lăsat-o Assault On Dark Athena este aceea că se putea face mai mult cu materialul nou apărut în acest sequel. Zău dacă nu ai senzația că Assault este mai degrabă un demo tehnologic și de design, în care s-a făcut ce era necesar „to make a point", dar cam atât. Fără îndoială, experiența de joc este una excelentă, plăcerea de a parcurge Assault fiind una egală cu cea de a termina Escape, dar din alte motive – scar gun, design de nivel, grafică, fizică.

Din fericire, decizia producătorului de a pune pe același DVD ambele titluri îți dă ocazia de a le juca în ordinea apariției, oferindu-ți o succesiune de momente de neuitat în istoria jocurilor. Atât de memorabile, încât și în 2009 mi se întâmplă ce am pățit în 2004. Dacă cineva mă întreabă când ne-am cumpărat primul prăjitor de pâine îi pot răspunde scurt: odată cu apariția jocului Escape From Butcher Bay. Și eu nu țin minte astfel de amănunte casnice, niciodată... Ei bine, tot așa voi reține perfect momentul în care ne-am luat primul robot de bucătărie: când a fost lansat Assault On Dark Athena. Atât e de meseriaș. Jocul, evident.



Marius Ghinea



alternativa



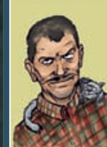
DUKE NUKEM

Io zic că alternativa este seria Duke Nukem. Action, Sci Fi, șutăreală. Replici scurte, chiar mai scurte decât ale lui Riddick, ceea ce face bine, că în Assault nea Riddick este uneori ușor ridicol prin emfaza cosmică cu care bombăne ucigător de parcă ar fi în joc soarta Metauniversului. Măcar Duke Nukem încă studiază alfabetul, mestecă gumă și descoperă că pe lângă puicuțe au apărut și extratereștrii, care nu trebuie să mai ecziste.

BUNE:
- scar gun
- grafică
- elemente de puzzle
- design de nivel

RELE:
- jocul este foarte scurt
- povestea
- câteva bug-uri de coliziune și vizibilitate

CONCLUZIE:



Assault on Dark Athena este interesant, plăcut la joc, cu elemente de originalitate și cu un personaj principal bine conturat. Ceea ce lipsește la Assault este compensat prin prezența pe DVD a versiunii remasterizate a primului joc din seria Riddick, anume Escape From Butcher Bay. Împreună, cele două titluri fac de un joc de acțiune excepțional, pe care nu trebuie sub nici o formă să îl ratați.

8

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen FPS **Producător** Starbreeze AB și Tigon Studios **Distribuitor** Atari
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.riddickgame.com

CERINȚE MINIME:
Procesor 1,8 GHz Intel Core2Duo **Memorie** 2GB **Accelerare 3D** Nvidia Gforce 8800 GT

BRAID

Scuipând cu hotărâre în freza trend-ului, Jonathan Blow este unul dintre dezvoltatorii independenți de jocuri care demonstrează că o idee ingenioasă bate oricând o investiție masivă, dar fatalmente lipsită de originalitate.
Lucrând vreme de trei ani și având un singur grafician drept colaborator, designerul anonim a reușit să producă unul dintre cele mai apreciate jocuri de consolă din ultima vreme, portat de curând și pe PC. Braid este numele jocului, titlu care a primit numeroase premii și a pus pe jar critica de specialitate, dar a și adus la disperare înrăiții jocurilor platform prin dificultatea nivelurilor.
Se pare că spiritul de frondă al ciudaților nu are moarte și, din când în când, iese la suprafață prin câte o creație exemplară, ieșită în totalitate din tipare. Îmi e greu să îmi imaginez ce resorturi pot determina un om să angreneze atâta efort și atâta dedicație pentru a dezvolta în bezna izolării un joc, însă pesemne lumea designerilor are și ea geniile sale dedicate în întregime artei. După Mount and Blade, un joc scos tot de o echipă minimală și care s-a bucurat de un mare succes, Braid este o nouă apariție mică, naturală și sexy, sfidând siluetele siliconate ale marilor case de producții. O să mă opresc aici cu această comparație și o să trec mai bine la a vă arăta de ce piticania dă clasă mutanților.



Welcome!

A patra dimensiune

Credeai că tot ce poți face este să apeși tastele alea cu săgețuțe? Sau să sari? Sau să te cațeri? Credeai că tot ce trebuie să faci este să te ferești de monștri și să încerci să nu cazi de la înălțime? Credeai că în lumea platform-urilor timpul curge neted, lin și frumos așa cum te-ai obișnuit? Credeai că un puzzle e făcut doar din chei, porți, talismane și roți dințate? Ei bine te înșeli, te înșeli amarnic de fapt, pentru că Braid a inventat timpul... Nu mă refer la timpul necesar să fierbi un ou pe aragaz, ci la timpul din joc, mai precis spus timpul care vine și pleacă la comandă, aleargă sau se târâie și asta doar printr-o apăsare de tastă...



Mereu pe fugă

Se poate spune de fapt, fără exagerare, că jocul a introdus un nou tip de puzzle în lumea platform-urilor și a jocurilor în general. Dacă în mod normal ceea ce poate face un personaj (omulețul generic care sare de pe o trambulină pe alta) este să se deplaseze în spațiu evitând căzăturile de la înălțime, monștrii și trapele din podea, în Braid ți se oferă nici mai mult nici mai puțin decât puterea de a da timpul înapoi. Pe lângă tastele obișnuite de deplasare, jocul introduce o comandă prin care timpul poate fi întors, asemenea unei înregistrări video derulate invers. Personajul nu poate muri, iar când ajunge într-o situație critică, jocul îngheață și soluția constă în derularea până la punctul în care ați comis eroarea: înainte de

DICȚIONAR

Braid înseamnă în limba engleză împletitură (de fibre, păr etc.). Motivul pentru care jocul a primit acest titlu este o chestiune de interpretare. Pentru mine este mai degrabă o referire la textura complicată a timpului, care în joc se desface și se dezintegrează.



odată recompus, nu face decât să ne intrige şi mai tare. O prinţesă care este vânată de un monstru şi pe care Tim, eroul nostru, trebuie să o salveze. Fragmente de realitate găsite prin textura dezlânată a timpului şi o poveste care curge anevoie, dar sigur către un deznodământ straniu. Nu vă aşteptaţi ca povestea jocului să fie una banală. Într-adevăr dincolo de complexitatea tehnică a nivelurilor, iţele acestei poveşti se vor arăta la fel de greu de descurcat.

Jocul cu timpul nu este doar un nou concept de gameplay, se leagă de însăşi povestea jocului. De-a lungul nivelurilor, Tim recompune fragmente care revin obsesiv la ideea de greşeală care ar putea fi dată (sau nu?) înapoi. Astfel maniera de a rezolva puzzle-urile se răsfrânge asupra întregului scenariu. Tim cade de pe o platformă, dă timpul înapoi şi poate corecta greşeala. Poate face oare la fel şi în povestea vieţii sale? Piesele de puzzle după care aleargă compun tablouri din viaţa sa, clişee, dar care ascund premoniţiile unui deznodământ. Astfel mişcarea în timp e mai mult decât un artificiu tehnic şi are rolul de a ne face să reflectăm la ideile mai adânci ale poveştii. Deşi, cum am spus, nu sunt un fan al genului, nu pot să nu constat cu uimire grija la detalii şi munca minuţioasă cu care jocul a fost construit.



Cursă cu obstacole

săritura fatală sau înainte de a fi prins de un monstru. Totuşi întoarcerea timpului nu are doar rolul de a te readuce la viaţă, ci face parte din gameplay. Problemele sunt de obicei foarte complicate deoarece de multe ori soluţia puzzle-ului implică şi manevrarea timpului. Unele obiecte, porţi, chei, platforme mobile etc. sunt imune la timp, iar altele nu. Astfel prin jocul cu timpul puteţi schimba convenabil datele unei probleme. Punând la socoteală şi capacitatea unor obiecte de a încetini în jurul lor curgerea timpului (în funcţie de distanţă), se ajunge la nişte situaţii de joc foarte complexe, ascunse cu abilitate sub grafica de poveste pentru copii. Împătimiţii aritmeticii de joc vor fi garantat satisfăcuţi (sau frustraţi în mod constructiv - chestie de interpretare) de bizareria puzzle-urilor şi chiar designerul a lansat public provocarea de a termina jocul fără walkthrough. Fie că veţi reuşi sau nu această performanţă, merită să încercaţi măcar puţin jocul de dragul provocării de a gândi în afara vechilor scheme.

Un platform filozofic?

Un omuleţ roşcovan îmbrăcat într-un costum sobru, alergând prin labirinturi bizare unde timpul curge ciudat, căutând să adune piesele unui puzzle care,



Sunet şi culoare

Jocul este o mică bijuterie de la un cap la altul. O muzică liniştită, de inspiraţie irlandeză te introduce în atmosfera unui basm pentru copii. Grafica este simplă,





dar foarte frumoasă, eye-candy după avalanşa de kitsch-uri care se revarsă de obicei prin monitoare; este realizată în întregime de David Hellman, colaboratorul artistic al proiectului. Aspectul de carte colorată de poveşti contrastează cu dificultatea extremă a unor niveluri, dar oferă un suport pentru metafora pe care autorul a folosit-o: căutarea obsesivă a unei prinţese. Jocul are un aspect foarte unitar şi nu arată deloc a producţie ieftină deşi este probabil realizat cu un buget foarte redus.

Nu vă lăsaţi păcăliţi de aparenţe: Braid este un joc dificil şi foarte serios. Dacă nu ai răbdare cu jocurile platform şi nu ai inclinaţia de a-ţi bate capul cu puzzle-uri tactice sau de poveste, Braid nu e un joc pentru tine şi va ajunge foarte repede să te enerveze. Chiar şi pentru cei experimentaţi, multe niveluri vor părea dificile. Totuşi e un joc care merită încercat pentru meritele sale; chiar dacă nu eşti un împătimit al genului, poţi deveni oricând.

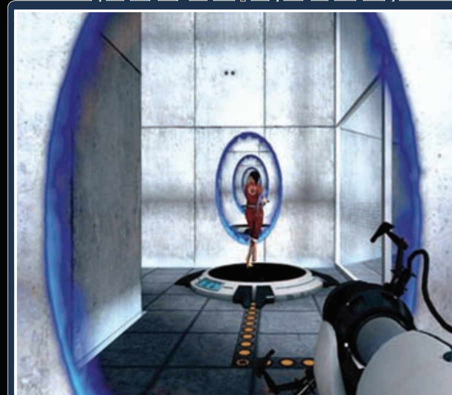
■ **Mandrake Root**

Te poţi trezi cu un cap în gură

CORUPT DE UN PLATFORM?

Recunosc, gâdilatul rapid al tastelor şi problemele de logică nu m-au inspirat niciodată. Ştiu că există oameni pasionaţi în stare să asiste plini de extaz la salturile mortale ale unui omuleţ de pe un vârf de munte pe altul, dar pentru mine platform-urile nu au fost niciodată un punct de excitaţie. Iată totuşi că cineva s-a gândit să pună engine-ul simplist la treabă, să dea un sens agitaţiei fără rost a pixelilor şi să creeze chiar o poveste cu care să îmbrace acţiunea. Practic, din punctul meu de vedere, asta ar trebui să facă orice designer de joc. Având în vedere că lumea oricum nu mai citeşte, jocurile ar putea deveni o alternativă.

alternativa



PORTAL

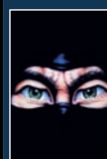
Dată fiind originalitatea jocului, alternative nu prea există, dar cu asiduitatea eternă şi constantă a plagiatorilor, le aşteptăm cât de curând. Cea mai apropiată este Portal.

*LEVEL DECEMBRIE 2006

BUNE:
- joc indiscutabil original - o mică revoluţie
- grafică şi sunet perfecte pentru scopul lor
- probleme de logică excelente

RELE:
- unii ar putea fi foarte frustraţi de dificultatea nivelurilor. O să plouă cu ceva monitoare pe geam...

CONCLUZIE:



Cel mai bun indie de la World of Goo încoace. Are mai multe în comun cu Portal (oarecum), dar esenţiale sunt abordarea inedită, povestea excelentă, puzzle-urile provocatoare şi atmosfera unică, toate îmbrăcate într-o haină cât se poate de simplă.

9

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	10

Gen Puzzle **Producător** Number None **Distribuitor** Number None **Ofertant** www.impulsedriven.com, www.steampowered.com **ON-LINE** braid-game.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** 1.4GHz **Memorie** 768 MB **Accelerare 3D** 128 MB VRAM

John Cooper in HELLDORADO

Strict nerecomandat greenhorn-ilor

Ce ţi-e şi cu nemţii ăştia. Fac nişte jocuri extraordinare din multe puncte de vedere, dar cu nişte lipsuri pe care nu le-ar fi avut, cu siguranţă, dacă ar fi fost atinse de bagheta magică a vreunui producător vestic mai cu moţ, un pic mai lucid (dar nu la realităţile pieţii, vă rog nu!) şi cu mult simţ artistic. Da, în general, jocurile nemţeşti tind să aibă grafică drăguţică (dar niciodată extraordinară pentru vremea lansării), poveste generică (în unele cazuri asta e bine, alteori... nu tocmai), dialoguri şi voci slăbuţe şi o mulţime de aspecte ce par nefinisate, presărate peste un nucleu bun, sănătos, care poate sta la baza oricărui titlu de zile mari. Cam aşa fac dumnealor, iar asta se vede şi în seria Desperados. Nu, n-am scris greşit. Nu mă întrebaţi de ce au schimbat titlul, cert este că Helldorado vine ca cea de-a treia parte a seriei Desperados, un joc de tactică în timp real inspirat din franciza de mare succes intitulată Commandos, despre care, dacă n-aţi auzit, puteţi să vă daţi o pereche de palme peste cultura gameristică, doar-doar s-o mai umfla sau - şi mai bine - să daţi un Google mic şi să vedeţi despre ce e vorba. Nu de alta, dar Commandos a creat un gen propriu şi foarte frumos, cel puţin atunci când jocul e făcut cu pasiune şi gândit inteligent până în cele mai mici detalii. Pe scurt, ai un set de hărţi/misiuni cu diverse obiective care la început par imposibile şi o mână de personaje, fiecare cu specificul său şi propriile abilităţi speciale, cu ajutorul cărora trebuie să duceţi la bun sfârşit misiunile, studiind cu grijă amplasarea şi comportamentul inamicilor şi ticluind planuri ingenioase de a-i înlătura, de regulă în cel mai discret mod posibil, alteori prin crearea unor diversiuni inteligente ce combină eroii, obiectele şi mediul şi nu în ultimul rând în câmp deschis, prin forţă brută, cu plumb, săgeţi şi dinamită - toate zburătoare.


Matalo, PIstolero! Matalo!!!

În umbra lui Commandos?

Dacă primului Desperados şi implicit seriei nu i se pot atribui un bonus de originalitate ca şi concept de joc, pot în schimb să aduc laude pentru exploatarea mai inteligentă a conceptului, situaţiile tactice mai complexe şi pentru implementarea unor funcţii inedite, precum Quick Actions şi Combo Actions. Despre asta, mai încolo. Cert este că decorul western garantează că cititorii lui Karl May şi fanii Sergio Leone vor fi satisfăcuţi pe de-a-ntregul de atmosferă. În plus, personajele sunt convingătoare, adorabile în toată stereotipia lor (cowboy-ul tipic, John Cooper, mulatrul specialist în


Victoria's Secret kinda magic


Moartea unui comis voiajor: „Îți arăt eu ție Răzătoarea Super-Răzătoare"

explozibili, Sam Williams, seducătoarea Kate O'Hara, cu aer de spioană, matahala mexicană consumatoare de tequilla intitulată Pablo Sanchez, agilul indian Hawkeye sau sinistrul Doc McCoy, care poate fi confundat oricând cu un gropar, după vorbă, după port, specialist în a da și a lua vieți). Comportamentul, replicile și povestea fiecăruia sunt tipice până la măduvă, însă în cazul de față treabușoara asta funcționează în sprijinul atmosferei în loc să fie plictisitor. Indianului îi place să vorbească în metafore, Doc e cinic și morbid până la sânge, Sam și Pablo dau impresia că au un trecut lung de beții, părând oleacă înguști la minte, dar dovedind o înțelepciune surprinzătoare în situații limită, fiecare în felul lui. John și Kate sunt un cuplu. Cooper un pistolar ce are conștiință, e bun la suflet, puternic și foarte descurcăreț, în timp ce Kate este femeia fatală tipică, foarte șireată, care și-a găsit în sfârșit nașul în personalitatea puternică a lui JC. Mai ales dacă--i știi din Desperados, nu poți să nu-i îndrăgești. A propos de asta, îmi lipsește o chinezoaică anume din primul titlu, care începând cu Desperados 2 a fost înlocuită de Hawkeye. Avea și-o maimuțică simpatică și mai ales foarte deșteaptă. Păcat. N-o să vă spun poveștile lor, cum s-au cunoscut și ce-au mai făcut până la evenimentele petrecute în Helldorado, măcar pentru a vă face să încercați primul joc din serie. Cert este că voinicii noștri se află într-un mare impas. O fufă ticăloasă și avidă de putere l-a prins pe Doc cu garda jos, otrăvindu-l și acum îi șantajează pe eroi să facă tot felul de treburi murdare pentru domnia ei, cu promisiunea că doar astfel vor vedea antidotul. Lucrurile încep de aici, iar acțiunea ce urmează se desfășoară în patru capitole mari și late, cu tot atâtea zone aferente (dacă vi se par puține, vă asigur au o dimensiune care compensează asta din plin) și sunt împărțite fiecare în câte trei subcapitole. Să vedem mai bine ce se întâmplă cu gameplay-ul.



Turnul cu apă a explodat / A venit negrul și l-a stricat

Răbdare și cârnați

Orice chițibușar răbdător trebuie să fie fascinat de conceptul de joc adus de Commandos și îmbunătățit, zic eu, în Desperados. O mulțime de inamici și personaje neutre patrulează prin niveluri. Fiecare are propriul său con de vedere. Pe porțiunea pe care acesta e colorat intens, vede perfect. Pe măsură ce intensitatea culorii scade pe lungimea conului, inamicului respectiv încep să-i scape anumite personaje, dacă stau pe burtă și nu se mișcă, dacă se furișează pe vine și la limita maximă chiar dacă se aleargă. Fiecare inamic are propriul comportament. Unii patrulează cu zel, alții lenevesc într-un loc, uitându-se în podea, alții stau de vorbă, dar se mai întrerup din conversație pentru a se ușura, iar lista de comportamente diferite poate continua mult și bine. Cert este că trebuie să treci cumva de ei și în majoritatea nivelurilor nu ai voie să-i omori. Așa că recurgi la a-i trimite la somn cu pietre, pumni în ceafă, pudră specială, gaz de adormit, prin suflul unei explozii și în multe alte feluri. Odată pocniți, inamicilor încep să li se învârtă steluțe deasupra capului. Puternicul Pablo, de exemplu, îi trimite direct în comă, iar aceștia nu mai prezintă o grijă pentru toată durata misiunii (chestie indicată de de cinci steluțe roșii). Alteori, aceștia vor avea doar o steluță, semn că ar fi indicat să-i legi fedeleș și să le îndeși un căluș în gură cu un personaj priceput la asta (Kate și Sam), transportându-i apoi într-un loc ferit de priviri curioase cu puternicii John și Sanchez. Asta dacă nu vrei să se trezească și să dea alarma, pomenindu-te cu ditamai gloata de bandiți sau soldați pe cap (pe care, din nou, de multe ori n-ai voie să-i căsăpești).





Dacă nici halta asta nu-i bine păzită, să-mi spuneţi Little Bighorn

„...şi le-am luat pe toate cu cinci dolari" - Hmm, reduceri la Smith&Wesson

Dacă iei în calcul că duşmanul are urechi, îţi dai seama că trebuie să ai grijă şi la cât zgomot faci. Evident, zdrahonul de Sanchez poate fi auzit de tot oraşul când aleargă, dar până şi Sam sau John pot fi trădaţi de scârţâitul vreunei scânduri atunci când se furişează pe-o verandă prin spatele vreunui cetăţean. Iar dacă eşti văzut, de obicei, se lasă cu Game Over şi Reload. Ei bine, în Helldorado nivelurile (începând cu cea de-a doua etapă a primului capitol), pe lângă faptul că sunt mari şi de multe ori trebuie traversate integral, sunt pavate cu inamici care se acoperă unul pe celălalt exasperant de bine, încât la prima vedere sau după vreo zece încercări, îţi vine să-l dai naibii de joc. Dar se poate trece de ei, şi asta în multe feluri. Cele mai bune metode de a mai frăgezi grupuri compacte e să foloseşti din plin abilităţile personajelor, pentru a atrage întru pierzanie indivizii, unul câte unul. Sanchez are mereu tequilla la dumnealui şi se ştie că Vestul Sălbatic e plin de beţivani, care nu ezită să teleporteze tării pe gâtlej până cad laţi. John are un ceas cântător care atrage melomani iar Kate... Kate are de toate şi e suficient să-şi suflece puţin rochia pentru a atrage atenţia gringoşilor înfierbântaţi, dornici de-o conversaţie „elevată" în speranţa unei ceşti de... cafea. Fără astfel de talente nu se prea poate, iar cum tutorialul nu prezintă decât o parte din personaje (manualul edifică mai mult în privinţa lor, dar tot experienţa te învaţă), neiniţiaţii vor avea multă bătaie de cap în a-şi da seama care acţiune este eficientă într-un context anume şi care este sortită în mod sigur eşecului. De aceea le recomand să o ia de la început. Commandos sau Desperados, preferabil amândouă.

Plăceri regizorale

Partea cu adevărat grozavă constă însă în funcţiile Quick Actions şi Combo Actions, introduse de seria Desperados. Bunăoară, Quick Actions funcţionează simplu şi eficient. Poziţionezi personajele optim, activezi modul (jocul poate fi pauzat în momentul ăsta dacă alegi asta în meniu) şi începi să dai ordine: Sanchez azvârle o chiatră-n scăfârlia soldatului care patrulează pe veranda crâşmei. În acelaşi timp, John se apropie de garda de peste drum, care ar putea vedea scena şi-i trânteşte un mont în ceafă, adormindu-l. Între timp, Kate suflă nişte praf de somn în nasul străjerului din turnul bisericii pe care tocmai îl vrăjeşte, la timp pentru ca Doc să se poziţioneze optim întru executarea ţintei. Pentru a masca împuşcătura şi a crea o diversiune, Sam aruncă în aer turnul cu apă, timp în care Hawkeye sperie caii cu un strigăt de război, care încep să alerge nebuneşte în pe uliţele aşezării, generând confuzie totală şi dându-le timp eroilor să se retragă nevăzuţi. Confirmi ordinele, comuţi dacă vrei pe Movie Mode (pentru a vedea acţiunea din perspectivă hollywoodiană) şi dai Play. Dacă ai calculat totul bine, iese un spectacol delicios, numai bun de exportat şi arătat prietenilor pe YouTube (fiindcă Helldorado oferă şi posibilitatea asta). Dacă nu, reîncarci şi te gândeşti mai bine. În orice caz, fiecare ocazie de a coordona un şir de acţiuni este minunată (pot fi comandate şi mai multe acţiuni succesive de căciulă) şi pe deplin satisfăcătoare atunci când totul iese bine. Dacă vrei, poţi schimba oricând perspectiva izometrică pentru a controla direct oricare din personaje şi a efectua manual acţiunile posibile (lucru preluat din Desperados 2, binevenit dar nu obligatoriu pentru terminarea vreunei misiuni). O noutate foarte binevenită este funcţia Combo Actions. Presupunând că ai la dispoziţie mai multe personaje, acestea îşi pot combina puterile pentru o eficienţă crescută, pentru a obţine rezultate diferite cu abilităţile speciale şi pentru a comite niscai acţiuni spectaculoase. Bunăoară, cu Brawlers, Sam şi John pot da buzna peste un grup de inamici pentru a-i lua la pumni până ajung să facă nani. Chestia merge bine şi pe post de Crowd Control, fiindcă abilitatea se aplică pe o anumită zonă şi automat inamicilor care intră în ea chiar şi după ce ai rezolvat calupul iniţial. La fel, cu Binders, Kate şi Sam leagă fedeleş inamicii leşinaţi, pentru ca apoi, cu un alt Combo Action, să le poţi comanda lui



Helldorado arată uneori splendid



Triunghi roşu = bucluc

John și lui Sanchez să-i transporte într-un loc ferit. Apoi, Hawkeye se poate preface prizonierul lui Sanchez, generând o mică diversiune. La fel, Sanchez se poate preface că o răpește pe Kate, pe care o ia în spate și aleargă cu ea în direcția indicată, spre amuzamentul gărzilor de care n-ar fi putut trece altfel. Sam poate atașa săgeților lui Hawkeye dinamită, pe care n-ar fi putut altfel s-o arunce la fel de departe. Iar lista poate continua, fiindcă sunt destule. Lucrurile diferă și în funcție de context. Dacă două sau mai multe gărzi observă deodată o sticlă de tequilla (sau pe Kate mișcându-se ademenitor, așa cum știe ea foarte bine), iese cu bătaie, iar jucătorul e scutit de multă muncă. Sunt atâtea tactici posibile, în funcție de abilitățile personajelor disponibile și combinațiile dintre ele, încât nu ai cum să nu fii mulțumit. De fapt, ai, fiindcă dacă-ți place genul ăsta de joc, ești chițibușar prin definiție. Poate ai vrea ca orice personaj să poată arunca pietre, să legi dinamită aprinsă de un cal și să-l poți mâna în mijlocul gărzilor cu oricine, nu doar cu strigătele lui Hawkeye. Dar dacă Helldorado poate fi acuzat pentru vreo chestie, nu va fi în niciun caz pentru lipsa diversității.



- Hai, scuipă tot că te omor!
- Aaargh...șasă... cai...
- Retardatu' naibii!

The Good, The Bad and The Ugly



Ei bine, partea bună este că avem destul de jucat (patru capitole mari ori trei etape), motorașul jocului nu e deloc pretențios, mergând și pe râșnițe (cu sacadări posibile doar la comutarea la 3rd person) și merge ca uns - n-am întâlnit picior de crash sau bug. Din păcate, grafica nu e tocmai ultimul răcnet (deși își face foarte bine treaba), iar culorile alese mai ales pe timp de ploaie nu sunt cele mai inspirate (aș fi vrut o diferențiere mai bună a inamicilor de mediu, uneori). Pe urmă, se simte lipsa unei mâini regizorale inspirate și a unor artiști foarte pricepuți, care să transforme ceva bun în ceva extraordinar. Iar dificultatea și tutorialul lacunar vor descuraja cu siguranță mulți oameni interesați de joc, dar fără experiență. În plus, din cauză că hărțile gem de inamici, devine uneori plictisitor să-i tot adormi pe rând și să-i transporți într-un loc sigur, devenind uneori mai curând o provocare a răbdării decât una tactică. În schimb, filmulețele intermediare sunt prezentate într-o manieră originală și sunt comice, iar povestea e interesantă și te face să vrei să joci mai departe. Ambientul sonor pare cam sărăcăcios, apar mici probleme de control din când în când, însă nimic care să strice toată plăcerea de a juca Helldorado, care oricum face toți banii, cântărind doar vreo 18 euroi pe Steam.

■ **Caleb**



Combo Actions în... acțiune

alternativa



DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

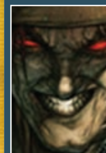
Dacă aveți un PC mai bătrânel sau vi se pare că Helldorado e prea greu, da' în schimb vă place ideea, puteți oricând reveni la primul titlu din serie. E desenat superb, e haios, are misiuni fantastice și spune o poveste care pe mine unul m-a captivat mai tare decât cea din Helldorado. Nu aveau pe vremea aia Combo Actions, dar puteai regiza la fel de bine un atac coordonat a căruit reușită oferă o satisfacție enormă. Eu l-am adorat și mi s-a părut mai bun decât Commandos. De gustibus...

***LEVEL IUNIE 2001**

BUNE:
- dificultate mare
- foarte stabil și bine închegat
- filmulețe intermediare amuzante și realizate original
- ieftin și nepretențios ca resurse

RELE:
- grafică ușor prăfuită
- poate deveni plictisitor să pui la punct hoarda de inamici
- ambient sonor sărac
- neprietenos cu începătorii

CONCLUZIE:



Orice fan adevărat Commandos sau Desperados va fi încântat de dificultatea mare. Neinițiațiii mai bine ar încerca întâi primul titlu din serie pentru acomodare cu stilul de joc și personajele. În linii mari, Helldo este bun, dar anumite lipsuri îl împiedică să devină un clasic . Nu e pentru toată lumea, dar merită fiecare bănuț și este binevenit, făcând parte dintr-unb gen frumos dar neglijat.

7,8

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	-
STORYLINE	08
IMPRESIE	08

Gen RTT **Producător** Spellbound **Distribuitor** Nobilis
ON-LINE www.helldorado.spellbound.de

CERINȚE MINIME:
Procesor 2 GHz **Memorie** 512 MB **Accelerare 3D** DirectX 9.0 128 MB

Începutul sfârşitului

Oricât am vrea să scăpăm de moda actuală care simplifică şi „consolizează" totul, în loc să consolideze, se pare că nu vom scăpa prea curând de acest curent nefast. Iar acum avem în faţă un alt joc care, deşi se vedea de la o poştă că e destinat consolelor, a apărut şi pe PC. Este vorba despre Tom Clancy's EndWar, un RTS ce a inovat prin folosirea controlului prin voce, înlesnind mult modul de comandă al unităţilor, de obicei mult prea dificil pe console.

Problema lui cea mai mare e că, în afară de controlul inedit, nu mai are nimic altceva care să impresioneze. Sigur, pe console a fost un hit, dar consolele nu au văzut titluri de strategie excelente cum ar fi seria Total War, Company of Heroes sau chiar World in Conflict. Prin urmare, End War a fost Sfântul Graal al RTS-urilor consolelor, prin mai toate aspectele. De ce nu e mare lucru pe PC? Am să vă povestesc imediat.

Conflict total în grădina Edenului

Jocul porneşte de la premisa că al Treilea Război Mondial a izbucnit în 2016, din motive uşor de ghicit: probleme legate de petrol. Cred nimeni nu se aşteaptă la un alt motiv pentru o confruntare mondială, asta pentru că se ştie prea bine că petrolul e blestemul şi binecuvântarea noastră cea de toate zilele. În joc, în urma unui atac nuclear în Arabia Saudită, preţul lui a crescut peste noapte, atingând cote de nesuportat pentru americani şi restul lumii.

De aici, comploturi care se întrevăd de pe acum pe scena mondială. Rusia face pe mama petrolului, se înarmează masiv, iar Statele Unite şi Federaţia Europeană nu pot să stea cu mâna-n sân. Americanii lansează un program de apărare orbital, care cică le va facilita somnul liniştit, iar europenii stau pe poziţii de atac. Problema e că ruşii îşi echipează şi ei ţara cu scule anti-rachetă, ceea ce duce la un singur mod de luptă valabil: lupta la sol, cu unităţi, nu cu rachete ce colcăie în aer de la sute de kilometri.



Tom Clancy's
ENDWAR™



Oameni buni, Capitoliul e în direcția opusă!

„ca la carte", fără abateri de la regulă. De la începutul misiunii, se știe deja drumul ce trebuie urmat, strategiile, tacticile ce urmează a fi aplicate. Nimic nu vine pe neașteptate. Practic, dacă ai trecut de câteva misiuni, ai văzut tot jocul.

Singurul element nou, inedit, „revoluționar", după cum declară producătorii, este comanda vocală, care ne permite să trimitem trupele unde avem nevoie, țipând la un microfon. Pentru că, într-adevăr, trebuie să țipi pentru ca acesta să funcționeze, iar asta nu știu cât de mult ne ajută, având în vedere că trăim în niște case populate. Te mai aude câte un bătrân și zice că ai luat-o razna.

Cum să controlezi barilul de petrol


Star Wars-ul timpurilor noastre

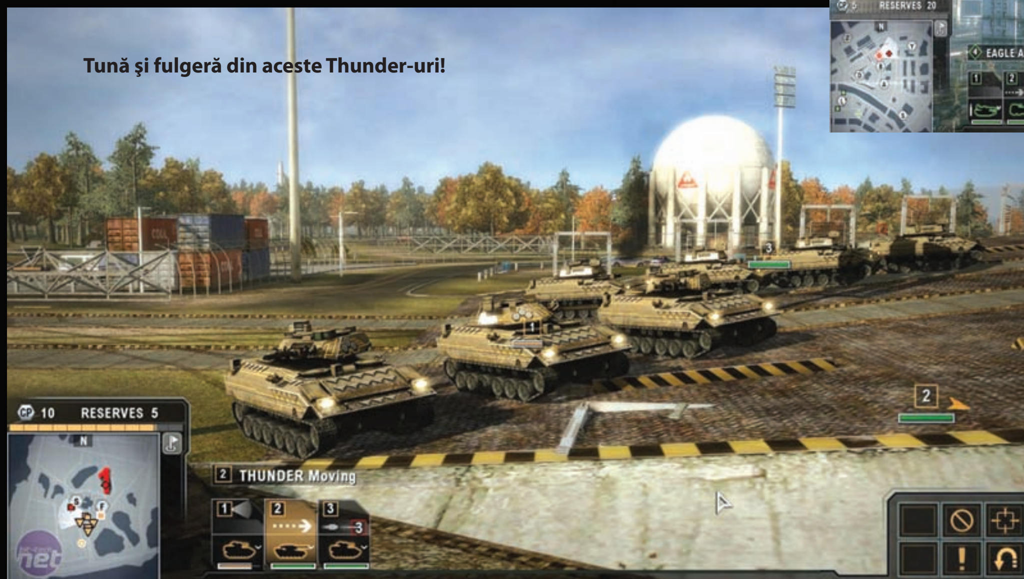
Premisa de la care pleacă jocul nu e ceva care să impresioneze, dar nici ceva care să dezamăgească. Stă bine pe poziții, spre deosebire de restul jocului. Care rest, de se poate spune așa, e un skirmish continuu. Povestea pleacă la plimbare, dar încercând totuși să ne fraierească prin briefing-uri și câte un comandant ce se umflă în pene prin intermediul unui voice acting de calitate. De fapt, povestea noastră ține de plimbarea pe o hartă a lumii, un glob 3D, unde ne încercăm răbdarea într-o strategie pe ture cât se poate de simplistă. Obiectivul e să capturăm capitalele inamicului sau să controlăm 28 de teritorii. Atât, iar acest lucru prevede trecerea din skirmish în skirmish; nu tu poveste, nu tu cut-scene-uri, nimic ce ar putea să te țină acolo.

EndWar se vrea un Total War, de aceea, pe lângă firavul TBS, mai are și o parte de RTS, unde dăm cu bâta-n baltă sau bază, după plac. Pentru console, producătorii s-au gândit că simplificarea bazei și reducerea numărului de unități controlabile vor fi de un real ajutor jucătorilor. Și chiar așa și este, dar nu și pe PC, unde jucătorii sunt obișnuiți cu un număr mai mare de unități, precum și o gamă mai largă de tipuri de soldăței. Prin comparație, anticul Warcraft 3 are lupte mai mari decât majoritatea celor de aici, ceea ce spune ceva, aș zice eu.

Bine, avem puțini combatanți, dar măcar avem un sistem bun de luptă? E bun, atâta timp cât e unul simplist, iar implementarea principiului piatră-foarfece-hârtie e una care sare în ochi, în sensul că nu prea sunt șanse ca un tip de unitate să învingă alt tip dacă acesta îi este superior. Știu, e oarecum logic, dar să fim serioși, fiecare tip are ceva șanse contra oricărui alt tip. La cum avem situația aici, totul se desfășoară



Escadronul nr.1 spre distrugere



Tună și fulgeră din aceste Thunder-uri!

Vizual modest

Pe lângă lipsuri evidente, nici partea tehnică sau cea estetică nu impresionează. Locațiile seamănă mult, nu au detaliu, ceea ce ne face să credem că ne luptăm de fiecare dată pe aceleași plaiuri. Adică m-am săturat de hangare, fabrici, blocuri și altele asemenea, fără detalii ce ar face mai plăcută compania lor. Ca să nu mai zic de partea tehnică, ce e la nivelul anului 2006, cel mult. Texturi repetitive și uneori spălăcite, mult copy-paste, efecte de iluminare asemănătoare peste tot, indiferent de zona în care jucăm.

Pe lângă toate astea, mai are și probleme de per-





Ăsta seamănă cu un tractor de la noi

Spaţiul, ultima scăpare

formanţă pe unele hărţi, din motive neelucidate. Adică am înţeles, respectivele hărţi au câţiva copaci în plus, dar asta nu justifică scăderea drastică de framerate, mai ales dacă ne gândim la alte titluri asemănătoare, care nu au probleme de acest gen.

Cum ochii noştri nu prea au ce vedea, măcar auzul ne este mângâiat. Pe partea audio, jocul stă bine, efectele sunt bine alese, atmosfera generală e de război, iar comandanţii au parte de un voice acting profesionist realizat. Partea audio e în general bună în jocurile de strategie ale ultimilor ani, deci nici nu poate intra la plusuri, nefiind ceva ieşit din comun.

Sec. Vin sec

EndWar e clar un joc destinat consolelor. Sunt multe alte titluri cu aceeaşi clasificare, dar care îşi găsesc locul şi pe PC, fără probleme. Dacă ar fi apărut în 2005-2006 pe PC, ar fi fost un titlu bun. Acum, nu. Strategii virtuali nu vor fi încântaţi de profunzimea acestui joc, profunzime şi complexitate care nu sunt de găsit sub niciun aspect. Nici nu ştiu ce notă să-i dau, având în vedere că am fost şi voi fi în continuare un admirator al strategiilor complexe. Nu am nimic cu simplificarea, dacă e făcută cu cap şi mai lasă în urmă şi o doză de distracţie, dar în cazul de faţă nu văd care e acea distracţie. Multi-ul? Da de unde, aici nici nu se văd diferenţe faţă de single, pentru că orice jucător va juca exact la fel precum o face şi CPU-ul, neexistând cine ştie ce tactici care să le ofere un avantaj celor mai strategi din fire.

În concluzie, dezamăgire din partea Ubisoft. În general titlurile lansate sub semnătura lor sunt mai mult decât decente, iar cele din franciza Tom Clancy au fost dintotdeauna jocuri interesante. În cazul de faţă, dacă vii cu o comandă orală şi vrei să inovezi piaţa doar prin asta, nu prea ai cum să ai succes. Îţi mai trebuie câteva elemente esenţiale, uitate parcă de producători. Era mai bine să rămână pe console, unde îi e locul.
Chiar un loc privilegiat.

■ **Raeznohrnis**



Cică are şi TBS

alternativa



WORLD IN CONFLICT

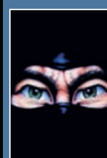
Alternativa ce vorbeşte de la sine este pachetul complet World in Conflict (ce include addon-ul Soviet Assault), care deşi are cam aceleaşi principii de bază, e mult mai bine făcut şi merită jucat chiar şi doar pentru pleiada de explozii superbe, fără sfârşit, ce parcă dau apă la moară piromanilor. O alternativă ce merită gustată şi care va îndepărta gustul amar lăsat de End War.

*LEVEL NOIEMBRIE 2007

BUNE:
- comanda vocală (când merge)
- câteva idei bune
- simplificarea (pentru cei care vor aşa ceva)

RELE:
- simplificarea (pentru restul)
- strategie cvasi-inexistentă
- nu impresionează prin nimic

CONCLUZIE:



Un joc de console care vrea să cucerească şi piaţa PC-urilor, dar eşuează lamentabil. Nu e un joc prost, dar nu are ce căuta în rândul strategiilor de top apărute până acum pe PC.

6,3

GRAFICĂ	07
SUNET	08
GAMEPLAY	05
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	06
IMPRESIE	05



Gen RTS **Producător** Ubisoft Shanghai **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant Ubisoft Romania, Tel.021.569.06.00 **ON-LINE** endwargame.us.ubi.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 2 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 256MB

COMPANY of HEROES TALES OF VALOR

Platoon of Heroes: Short Stories



Cine i-a urmărit şi le cunoaşte obiceiurile, ştie că oamenii de la Relic nu glumesc atunci când vine vorba de expansion pack-uri. Poate de aceea, când zvonurile despre un al treilea add-on au început să circule, am început să mă pregătesc sufleteşte pentru o campanie cu ruşii. N-am apucat să scot pufoaica bunicului de la naftalină şi să încercuiesc Stalingradul pe hartă, căci oamenii de la Relic au răspândit puţină lumină şi ne-au anunţat că expansion-ul standalone Tales of Valor ne va spune... povestiri eroice (hmm... Eusebiu Camilar) la gura focului de MG42. După cum bine ştiţi, faptele de eroism extrem, aşa cum ne sunt prezentate ele de Hollywood, nu durează mai mult de două ore, hai trei dacă te cheamă Ryan şi ţi-ai pierdut toţi fraţii în război, deci probabil înţelegeţi de ce indivizii pasionaţi mai mult de single player (fără glume deşucheate, băi!), inclusiv eu, au cam strâmbat din nas la auzul acestor veşti.

Valoarea mea, valoarea lor şi şoaptele mitralierelor

Avem la dispoziţie trei campanii pentru single player, trei moduri de multiplayer şi câteva unităţi noi pentru acelaşi multiplayer. Unităţi despre care, mi se şopteşte din fundal, citez „sunt crema cremelor, Ciolane”. Cum nu am foarte multă experienţă în multiplayer (gura, ticăloşilor!), nu-mi rămâne decât să dau crearea vocilor diversioniste din ferestruica de Messenger şi să vă informez că add-on-ul s-ar putea să fie pe placul celor interesaţi în principal de multiplayer. Mie mi-au plăcut foarte mult modurile Assault (3v3, asemănător cu DOTA, vă alegeţi un soldăţel din cele 9 tipuri disponibile şi purcedeţi la atac) şi Operation Stonewall (patru jucători, cooperativ, scopul e să ţineţi piept celor şaisprezece valuri de trupe ale Axei/Aliaţilor). Panzerkrieg practic e un Assault cu tancuri, nu m-a impresionat până la lacrimi. Probabil ghinionul lui e că l-am încercat după Assault.

Ţineţi minte ce vă povesteam despre faptele de vitejie surprinse pe peliculă? Sunt unicul şi adevăratul fiu al dualei mame Omida, căci cele trei mini-campanii pot fi terminate lejer în patru ore (asta dacă staţi să căscaţi gura la obuzele care ricoşează din blindajul tancurilor). Sunt intense, foarte cinematice, au un iz puternic hollywoodian, spectacolul caracteristic seriei s-a păstrat, sunt inspirate din fapte (de valoare) reale, însă când începi să te crezi într-un film de trei ore, ţi se iau jucăriile din mână şi tancul de sub fund. Nu aduc în discuţie realismul şi/sau corectitudinea istorică pentru că nu-şi prea au locul aici. Dacă vreţi realism, jucaţi-vă Close Combat.

Una dintre mult-trâmbiţatele adiţii a fost posibilitatea de a controla în mod direct tirul unui squad. Adicătelea Direct Fire. Soldiers: Heroes of World War 2 a făcut-o (şi a făcut-o mai bine) înaintea lui Tales of Valor, aşa că nu pot să spun că Relic a dat dovadă de o originalitate debordantă. Cât despre utilitatea ei, mi se pare o chestiune de preferinţe. În mod clar, nu e ceva care să cadă cu tronc din prima întregii comunităţi. Personal, pot dormi noaptea foarte liniştit şi fără Direct Fire. Singura dată când am folosit Direct Fire-ul a fost în mini-campania Tiger Ace şi doar în porţiunea în care călăream respectivul Tiger. În rest, mi se pare oarecum degeaba, aşa... să aibă oamenii de la marketing ce scrie pe copertă. Nu te încurcă, dar părerea mea e că vă puteţi descurca la fel de bine şi fără ea.


Un erou


Tachili, tanchili

Meh of Valor

Nu pot zice că nu mi-a plăcut acest mini-expansion. M-a ţinut legat de scaun câteva ore şi nu prea am să-i reproşez mare lucru. Probabil i-ar fi stat mai bine ca DLC, dar na, acestea sunt timpurile, şi se pare că trebuie să primim ce ni se oferă. Nu prea pricep, însă, de ce versiunea retail sare de un milion şi jumătate, iar cea digitală se învârte în jurul sumei de 27 de euro (sau dolari dacă vă faceţi cumpărăturile de pe Impulse). Personal, preţul mi se pare mult prea ridicat pentru ce mi s-a oferit. Pasionaţii de multiplayer şi/sau fanii care nu pot adormi dacă n-au colecţia completă ar avea câteva motive în plus să-l cumpere, însă jucătorii de ocazie pe care nu-i dau banii afară din casă probabil ar trebui să aştepte o ieftinire.

■ cioLAN

alternativa



MEN OF WAR

Acelaşi preţ, acelaşi subiect, ceva mai complex şi mult mai dificil, mai mult conţinut. Şi ruşi. Mulţi ruşi. Sold!

** LEVEL APRILIE 2009*

BUNE:
- povestioarele eroice
- noile moduri de multiplayer

RELE:
- campanii single minuscule
- raportul preţ/conţinut

CONCLUZIE:



Frumuşel, destul de interesant, dar probabil i-ar fi stat mai bine ca un DLC la preţ de expansion decât ca expansion la preţ de joc full.

7,6

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	07
IMPRESIE	06



Gen RTS **Producător** Relic **Distribuitor** THQ **Ofertant** GameShop.ro, TNT Games, www.impulsedriven.com, www.steampowered.com **ON-LINE** www.companyofheroesgame.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 2,8 GHz Pentium 4 **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB

The Chronicles of Spellborn

A fost odată ca niciodată...

Noul MMO Darkfall Online a luat nota 2/10 pe Eurogamer, într-un review scris de un jurnalist de prestigiu, Ed Zitron, care a fost imediat acuzat de producătorii Aventurine că nu a experimentat acest univers decât vreo două ore. Fapta s-a transformat în telenovelă, Eurogamer susţinând că de fapt cele două ore au fost mai multe şi asigurând obiectivitatea printr-un nou review ce „este pe vine" de la Kieron Gillen (care sper că nu mai are nevoie de prezentare).

La rândul său, Aventurine a răspuns cu loguri demonstrative, iar comunitatea de fani s-a revoltat în faţa unei evaluări crunte şi necinstite. Deşi povestea este oarecum irelevantă în cazul de faţă, m-a pus pe gânduri, nu findcă aş fi jucat The Chronicles of Spellborn doar două ore :), ci pentru că întâmplarea a deschis câteva subiecte interesante de discuţie.

Cele mai multe nemulţumiri faţă de review-ul lui Zitron s-au legat de timpul de joc investit de acesta (conform Aventurine, vreo două ore, iar conform Eurogamer, vreo nouă), de critica lui referitoare la controalele şi interfaţa jocului, de frustrarea evidentă a acestuia legată de „durata de viaţă" a personajului său într-un univers foarte PvP şi deplângerile asupra lipsei complete a poveştii Darkfall Online. Cât de importante sunt toate acestea pentru un MMO şi câtă atenţie trebuie oferită fiecărei idei în parte? Este sau nu este de blamat Zitron pentru timpul limitat petrecut într-un joc pentru a-l evalua, mai ales când vorbim de un MMO, un gen cu durată de viaţă, dacă nu nelimitată, cel puţin nedefinită? Ce importanţă au interfaţa jocului şi controalele atât de clasice care au devenit pentru noi mai mult un reflex decât o acţiune? Dar povestea, ce relevanţă are ea într-o lume în care NPC-urile sunt cam doar de formă şi nu fac decât să suplimenteze, eventual, timpii morţi ai jucătorilor atât de sociali în planuri virtuale? Dar cruzimea unei lumi PvP, în care trebuie să fii hardcore ca să faci un pas în plus pe pajiştile universului virtual ales?

Primul meu acces în The Chronicles of Spellborn m-a lăsat cu emoţii imposibil de descris. Nicio muzică eroică nu m-a invitat în univers, în schimb o voce adâncă de Galandriel mi-a şoptit câteva detalii despre poveste, prea puţine să ştiu ce se întâmplă cu acest human rogue al meu, suficiente încât să îmi deschidă gustul de aventură şi explorare. Şi aşa m-am trezit pe o corabie spaţială în drum spre primul shard, o rămăşiţă a ceea ce fusese cândva o planetă dominată de oameni şi daevi şi înrobită de demoni. În nici două minute, am anticipat o poveste, m-am cufundat în atmosferă şi am urmat intuitiv tutorialul interactiv şi complet integrat universului. Tutorial de altfel necesar de urmat, căci poveste Spellborn nu este croită deloc după reţeta WoW.

„Ciudat," îmi şopti a mea Galandriel, „că povestea oamenilor nu începe cu începutul, ci mai degrabă tocmai atunci când ar fi trebuit să se termine", când barca mea stelară m-a adus la destinaţia numită Hawk's Landing, un port rudimentar al shardului Parliament gata totuşi să acomodeze un trafic decent de călători inter-rămăşiţe. Acesta să îmi fie bun venitul? Nu sunt eu oare eroul care va salva acest univers de toate relele?

Nu

Eu sunt doar un recrut dezorientat, într-o lume care pare ostilă, în ciuda localnicilor gata să mă ajute să îmi câştig traiul. Am fost trimisă la muncă şi asta fac în ţinuturile cunoscute sub numele de Hawksmouth: cunosc fauna locală prin genocid. Ucide 10 urşi, 10 lupi, 10 porci, îmi spune unul; oh, dar şi eu am nevoie de şuncă de porc mistreţ, zise altul, făcându-mă să cred că lumea de aici într-adevăr vrea să îşi sece împrejurimile de viaţă. Hawksmouth este o zonă dură cu noueniţii, nu neapărat dintr-o scăpare de design, ci poate din lipsa de inspiraţie pentru unele quest-uri de omorât, plictisitoare prin repetitivitate, dar utile şi dinamice datorită unui sistem de luptă complet diferit de tot ceea ce ni s-a prezentat ca



Universul Enclave este format din Shard-uri în interiorul cărora există habitate

alternativă în orice MMO de până acum.

Descoperirea universului unui MMO este ca lectura unei cărți, într-un fel. O carte bună te prinde încă de la prima pagină și nu te lasă până nu își spune finalul, indiferent de ora târzie din noapte și corpul ce își cere odihna necesară pentru o nouă zi de muncă. O carte medie, dacă te agață la început, te dezamăgește ușor pe parcurs și te ajută să adormi mai repede, în vreme ce o carte rea nu te prinde deloc. The Chronicles of Spellborn este ca o carte bună. Poate că, datorită plăcerii mele infinite de a revedea și reciti The Lord of the Rings, am o afinitate pentru voci adânci care îți șoptesc în dodii un destin neclar sau poate că este de vină imposibilitatea de a echivala planeta fragmentată Enclave cu orice alt univers persistent de până acum, dar de când m-am autentificat pentru prima dată la The Chronicles of Spellborn, nu mă pot gândi decât la următoarea mea sesiune de joc.

Istorie, rase și High Houses

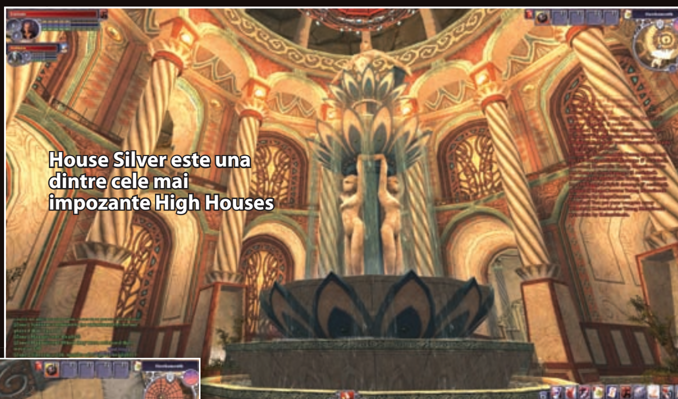
Enclave constituie rămășițele unei lumi în care atât oamenii, cât și rasa numită daevi trăiau ca sclavi sub dominația demonilor numiți Vhelgar. Aceștia s-au răzvrătit și au distrus sursa de putere a Vhelgar-ilor, numită The Altar of Undying, fapt care a dus la distrugerea universului și respectiv crearea acestei lumi fragmentate, compuse din shard-uri.

Oamenii și daevii nu se deosebesc decât prin înfățișare și, deși legendele, istoria și miturile Enclave îi situează uneori pe daevi cu o scară mai jos decât oamenii, aceștia trăiesc în bună înțelegere și nu se războiesc. În schimb, un război mai subtil, mai greu se duce între cele acum cinci caste numite High Houses (original opt, dar al căror număr s-a diminuat prin alianțe) care își au originea în unul din cei opt demoni serviți acum mii de ani. High Houses sunt în esență organizații politice care își caută recruți pentru scopul nobil de a asigura pacea și pentru scopul ascuns de a-și asigura dominația în Enclave. La nivelul 9, jucătorul primește o serie de quest-uri care îl va duce în final la alegerea uneia din High Houses, acestea fiind: Maul, Rune, Shroud, Silver și Torque. Alegerea unei High House este „pe viață" și coincide cu primirea cetățeniei Enclave.

În prezent, alegerea unei High House, deși oferă unele beneficii, nu este crucială. Pe viitor însă, planurile sunt de a crea High Houses conduse de jucători, caste rivale care vor fi în război.

Frumusețea, înainte de toate

Orice MMO începe cu etapa de creare a personajului din joc. În opinia mea, această etapă într-un MMORPG este un stadiu crucial al jocului, deoarece, după toate probabilitățile, personajul acela mă va reprezenta în lumea virtuală respectivă pentru foarte mult timp. De aceea, pentru mine (poate datorită faptului că sunt femeie, deși anii de joc cot la cot cu colegii mei mi-au dovedit că sexul jucătorului nu contează), aspectul personajului este important, iar opțiunile de personalizare sunt de



House Silver este una dintre cele mai impozante High Houses



House Torque preferă decor mai auster și mai războinic

asemenea valoroase pentru plusul pe care mi-l oferă de a mă identifica într-o lume de personaje adesea foarte similare.

În The Chronicles of Spellborn, crearea unui personaj este clasică până la un anumit punct. Pot alege între un personaj masculin sau feminin, ce poate fi human sau daevi, pentru care pot alege o față, o coafură și câteva alte particularități. După aceea însă își face simțită întreaga „personalitate" a jocului, care încă de la început îmi comunică faptul că aici, echipamentul, epix-urile nu contează și că pot arăta oricât de bine doresc încă de la început. Așadar, etapa de creare a personajului include, alături de înfățișare și clasă, și alegerea echipamentului, respectiv personalizarea acestuia din punctul de vedere al culorilor. Dacă stăm să facem câteva calcule, probabilitățile de a genera un personaj cu aceleași trăsături și cu același echipament, de aceeași culoare, sunt mici. Nu pot însă să nu îmi doresc totuși câteva opțiuni în plus, cum ar fi o paletă mai mare de fizionomii, dacă nu chiar câteva slider-e de personalizare a proporțiilor feței și corpului.

Din punct de vedere grafic, cei care au apreciat seria The Elder Scrolls și cu precădere Morrowind vor simți aceeași aromă din momentul în care pun piciorul pe nava interstelară a tutorialului Spellborn. Deși nu deține o frumusețe epatantă, care să te lase cu gura căscată imediat, Enclave este un univers care lasă de ghicit, din fiecare colțișor, pasiunea cu care a fost creat. Lumea fragmentată Enclave este stranie și puținele, ciudatele „continente" sunt de fapt meteoriți fără cer, habitate în care „lumina zilei" este una difuză, abia întrezărită prin spărturile rocii care țin post de tavan. Culorile nu sunt vesele, ci din contră, timide, cuminți, peisajele, deși adesea maiestuoase, sunt tempera-



Hawk's Landing este un loc idilic și pașnic unde nu trebuie să omori decât tot ce vezi în fața ochilor


În universul PvP Enclave este nevoie de arme de asediu

te în ceea ce privește abuzul vizual și coloristic al jucătorului. Ba chiar, de nu ar fi „bara de sănătate" a creaturilor ostile de pe hartă (bară ce poate fi afișată mereu, în funcție de preferințele setate din Options), acestea aproape că s-ar cufunda, uneori complet, în crengile brazilor virtuali.

Chiar și din acest punct de vedere, al peisajelor, al culorilor estompate, The Chronicles of Spellborn este un MMO pe care mulți l-ar numi hardcore. În plus, fie că îți place sau nu, familiarizarea și, de ce nu, aprecierea fineții designului este absolut necesară pentru a gusta un joc care, spre exemplu, nu oferă niciun fel de direcții pentru questing. Dacă vrei să crești, dacă vrei să faci un quest, în Enclavele Spellborn-ului, este absolut necesar să citești textul quest-ului, singurul în stare să îți ofere un indiciu legat de zona unde ești așteptat să „interpretezi" rolul primit. Și, deși în zona de început încă predomină quest-urile „de duzină", în care ți se cere să omori atâția mobi și să aduni atâtea bunătăți de carne, TCOS se bazează pe un sistem de quest-uri lucrat cu atenție, în care nu lipsesc escortele, investigațiile, descoperirile spectaculoase și uneori chiar și alegerile morale.

Cu toate culorile sale nesaturate, am avut ocazia să rămân cu gura căscată în orașele din Spellborn. Nu știu cât contează pentru majoritatea fanilor genului, însă Spellborn este făcut la scară, cu copacii la fel de înalți comparativ cu personajele ca și copacii reali din pădure, comparativ cu statura mea, și cu fortărețe imense, unde capul meu nici nu atinge înălțimea bazei zidurilor de la porțile de intrare. În plus, fiecare colțișor este extrem de tematic, lucrat până în cele mai mici detalii, cu elemente decorative specifice zonei, fortăreței sau orașului. Bunăoară, deși geometria orașelor nu este instinctivă, clădirile au darul de a-și spune povestea imediat pentru un jucător familiarizat cu universul. Sediile celor mai im-


Skill tree, skill deck, skill simplu ca bună ziua

Sistemul de luptă

Sistemul de luptă (combat system) din The Chronicles of Spellborn este unic și are la bază ideea de mână de cărți deținută de un jucător la un moment dat în jocurile de societate. Spre deosebire de majoritatea MMO-urilor disponibile pe piață, lupta aici nu include noțiunea de auto attack și nici de țintire automată. Totul depinde de priceperea jucătorului de a ținti cu mouse-ul, folosind un set de skill-uri pre-aranjat.

În TCOS, pentru a lupta, trebuie să fii combat ready (stare obținută cu tasta F) fapt care îți acordă acces la deck-ul tău de skill-uri. Acesta, un cumul de maxim 30 de abilități gata de utilizare în luptă, sunt aranjate pe o bară rotativă formată din 5 coloane și 6 rânduri. Tastele funcționale 1, 2, 3, 4 și respectiv 5 acționează una din cele 5 coloane, pe care trebuie să ne fi aranjat în prealabil skill-urile dorite, în funcție de beneficiile și „puterile" acestora. Pe măsură ce un skill din cele 6 pe rând este utilizat, bara trece la rândul următor, permițând utilizarea unei noi abilități din cele 5 disponibile, pre-aranjate. Desigur, skill-urile nu numai că au buff-uri, debuff-uri, combinații și bonusuri interdependente, dar și cooldown de care trebuie neapărat ținut cont când se aranjează skill deck-ul, deoarece dacă într-un rând de skill-uri toate cele 5 opțiuni sunt pe cooldown, jucătorul practic trebuie să aștepte în luptă expirarea cooldown-ului pentru a trece la rândul următor de abilități. Ideea de a „sări" peste un rând de skill-uri nu există.

Fiecare jucător începe cu un deck de 2 rânduri și 3 coloane, ce crește progresiv. Creșterea în nivel dăruiește skill-uri noi, care vor trebui bine aranjate în deck-ul de altfel limitat, care nu are suficient loc pentru toate skill-urile învățate. Din fericire, singura limitare pentru schimbarea deck-ului este ca jucătorul să nu fie gata de luptă (combat ready), fapt de altfel posibil chiar și dacă acesta chiar este într-o luptă (magica tastă F le rezolvă pe toate).

Țintirea cu mouse-ul este crucială și determină „șansa" de a rata sau de a evita o lovitură. Aceste noțiuni, de a rata sau a evita un atac, nu există în TCOS - totul ține de îndemânarea jucătorului în mânuirea mouse-ului și observarea țintei, evidențiată pe ecran cu roșu dacă aceasta este validă, sau de obicei cu alb dacă direcția în care jucătorul va plasa lovitura este una proastă (de fapt, așa-numita combat reticule sau simbolul țintei de pe ecran ascunde în sine aproximativ 13 ipostaze care determină succesul sau insuccesul folosirii abilității în prealabil, în funcție de calitățile acestuia - ranged sau closed combat, magic sau melee...). Având în vedere că unele abilități necesită o lovitură din spate, spre exemplu, alături de combinația skilldeck plus mouse, lupta presupune uneori și o continuă mișcare, cu precădere în PvP. Așadar, ferice de cei ce au jucat FPS-uri.

Ca n00b, vreo câteva niveluri am folosit skill-deck-ul în mod eronat, întrucât acesta nu este explicat în scurtul tutorial și necesită documentare pe internet. În urma bunelor învățături din WoW, apăsam ca nebuna shortcut-urile, convinsă fiind că lovitura mea va fi livrată la fix. Și de altfel, livrată era, însă în niciun caz la fix. De aceea, sper că această mică explicație vă va scăpa de frustrarea ce am simțit-o eu în primele aventuri din Enclave.


Spa de 5 stele în Enclave, cu o cură de slăbit inclusă. Rezultatul este osos de-a dreptul!


Acest monstru l-am omorât eu!

portante organizaţii din Enclave, numite High Houses, de altfel şi cele mai bogate, îşi spun din start avuţia prin design şi decor corespondent rangului lor.

În gura şoimului

După un tutorial care ar trebui să dureze aproximativ 10 minute maxim pentru un jucător familiarizat cu genul MMO, suntem „predaţi" în zona de start Hawksmouth, care face parte din shard-ul Parliament. Ca orice zonă de start, chiar şi pe serverele PvP (doar unul momentan disponibil Europei deservite din punctul de vedere al distribuţiei de Acclaim), Hawsmouth este o zonă sigură în care te poţi familiariza în linişte cu controalele atipice. Pentru aceasta, dispunem din plin de o faună bogată şi de ocazionalii mobi umani, inamici vajnici, mai ales din punctul de vedere al nivelului lor, prea mare pentru nou-veniţi. În Hawksmouth este cazul să înţelegem complicatul sistem de luptă, care nu numai că cere o acţiune pentru a desemna dorinţa de luptă, ci şi concentrarea asupra a două controale, tastatura şi mouse-ul, fără de care vom fi nişte viitori cetăţeni ai Enclavei foarte predispuşi la lovituri ratate. În Spellborn, nimic nu este lăsat destinului sau zarurilor şi nu există noţiunea de Şansă de miss sau dodge. Însă, având în vedere că totul ţine de abilitatea jucătorului de a folosi în mod optim combinaţia de tastatură şi mouse pentru a accesa un skill deck complex şi a livra lovituri variate, ratarea unei lovituri adesea înseamnă... că îţi cam dai în cap.

Odată cu sistemul de combat, Hawksmouth este zona de învăţate a sistemului (sau mai bine spus, a sistemelor) de avansare în joc. Un nivel aici este echivalent


Mai puternic, mai deştept sau mai atent? Aceasta este întrebarea!

Faimă, atribute şi abilităţi

The Chronicles of Spellborn oferă posibilitatea de a juca trei clase, indiferent de rasa aleasă, fiecare din aceste clase având trei opţiuni de specializare, conform tabelului de mai jos. Indiferent de alegerea clasei şi a specializării, universul The Chronicles pf Spellborn nu promovează ideea de rol al unui personaj, aşa cum există în alte MMO-uri, în care, spre exemplu, un grup de succes necesită un healer, un tank, un DPS. Toate personalele din TCOS pot purta toate rolurile, însă datorită skilldeck-ului extrem de versatil şi uşor de manipulat chiar şi în timpul acţiunii, precum şi, în măsură mult mai mică, a alegerii clasei şi specializării, rolul fiecărui jucător este determinat de stilul de joc al acestuia.

În plus, în TCOS există trei atribute principale ce pot fi crescute prin puncte obţinute la creşterea în nivel (nivelul fiind, în termeni TCOS, fame rank): Body (important în cazul warrior-ilor), Mind (destinat castării de vrăji) şi Focus (cu precădere necesar rogue-ilor). Atributele influenţează skill-urile alese, însă jucătorul este liber să îşi distribuie punctele după cum vrea, fără însă să-şi poată schimba alegerea mai târziu. Nivelul maxim în TCOS este 50, iar punctele obţinute debutează cu două per nivel şi cresc pe măsură ce jucătorul capătă experienţă.

Adiţional faimei, echivalente cu noţiunea generală de niveluri, în TCOS se mai câştigă şi aşa-numitele PeP Points, sau Personal Experience Points. Experienţa personală este structurată pe rank-uri, de la minim 0 şi maxim 5, oferă bonusuri serioase şi se pierde odată cu moartea din motive ce ţin de PvE. Din... fericire, o moarte înseamnă pierderea unui singur rank de PeP, care însă este atât de dificil de obţinut şi oferă bonusuri atât de tentante, încât orice moarte „doare" serios.

Clase/ Specializări	Warrior	Spellcaster	Rogue
	Blood Warrior	Ancestral Mage	Deathhand
	Adept	Rune Mage	Skinshifter
	Wrathguard	Void Seer	Trickster







Aceştia sunt paşnicii locuitori Enclave care nu vor decât o mică exterminare a faunei locale

tă a determinat o comunitate plină de oameni dornici să îl testeze pe pielea unor personaje în spatele cărora stă un om, nu un script. Aldenvault, în care se intră printr-o poartă instanţată şi care permite accesul la o duzină de alte zone instanţate, lasă să se întrevadă cât e mare este universul, dar şi la câtă sete de sânge îndeamnă. Enclave este însă MMO-ul în care buturuga mică poate răsturna carul mare, căci rarele „recompense" ce pot fi ataşate la frumosul echipament, numite sigils, momentan nu deţin un rol important în joc - aşadar, skill deck-ul şi mai ales skill-ul în sine al jucătorului pot permite unui level 4 să bată chiar şi un level 15. Spellborn nu este un joc pentru oameni comozi sau slabi de inimă.

Hardcore

Nu am jucat Spellborn nici pe departe pe cât aş fi vrut, de aceea aş vrea să intitulez acest articol un first look mai degrabă decât un review. Pe de altă parte, nu simt ca saturaţi nici cei cinci ani de WoW, aşa că nu ştiu cât timp ar fi necesar pentru a evalua cu adevărat obiectiv un MMO, mai ales unul ca Spellborn, care se va axa puternic, aşa ca EVE Online, pe acţiunile comunităţii. Primele mele impresii în Enclave m-au făcut să vreau mai multe experienţe în această lume şi pot garanta că voi vedea nivelul maxim în acest joc. Poate sub influenţa... influenţelor la care au apelat creatorii, mi-e greu să spun acum lucruri rele despre the Chronicles of

cu rank-ul faimei în lumea Enclave, faimă pe care, ca şi în Morrowind, trebuie să o câştigi cu multă trudă. Fiind novice în lume, vei primi un tratament pe măsură din partea NPC-urilor, care, deşi îţi dau de lucru, adesea o fac cu neîncredere declarată asupra forţelor tale. Lumea ştie de proaspătul recrut, lumea află de ajutorul oferit vecinului, însă lumea nu te cunoaşte... încă.

Faima ca faima, însă tot în zona de start putem descifra şi semnificaţia unui nivel secundar, numit PeP (Personal Experience Points) care, mai mult ca orice, este un sistem de recompensă a capacităţii unui jucător de a sta în viaţă cât mai mult. PeP se câştigă exclusiv din combat şi se pierde, rang cu rang, dintr-un maxim de 5, la fiecare moarte. Şi blândeţea Hawksmouth-ului constă în faptul că niciun alt jucător nu îţi suflă în ceafă şi nu te pândeşte la răscruce de drum, pentru a-ţi lua viaţa şi, în curând, chiar şi puţinele obiecte din inventar.

Odată ce ai plecat din Gura Şoimului însă, dai peste o lume periculoasă şi înspăimântător de mare, cel puţin la prima vedere. Pe serverul PvP, plecarea din Hawsmouth este echivalentă cu plecarea la război, iar sistemul inedit de lup-



House Maul este foarte prietenoasă şi, aşa cum sugerează arhitectura aleasă, promovează pacea...



Ursul - de la animal la friptură, o lecţie în 3 paşi simpli

Freemium versus Premium

Datorită distribuitorului Acclaim, The Chronicles of Spellborn este disponibil în două variante de joc, Freemium şi Premium. Clientul jocului este disponibil gratuit spre download (şi inclus pe DVD-ul aferent acestui număr de Level), iar mulţumită versiunii Freemium, oricine poate juca acest MMO fără plată până la nivelul 7, în cele două zone de start numite Hawksmouth şi Aldenvault. La atingerea nivelului 7, jucătorii care deţin versiunea Freemium nu vor mai putea câştiga Fame, vor putea primi însă nu vor putea completa quest-uri şi nu vor mai primi niciun fel de recompense pentru omorârea monştrilor - nici în PeP şi nici în recompense „materiale" lăsate în urmă de adversarii proaspăt decedaţi.

Pentru a putea face o evaluare a acestei versiuni Freemium, este bine să ştiţi că nivelul 7 se atinge destul de lesne în doar prima zonă, Hawksmouth, completând ceva mai mult de jumătate din quest-urile disponibile în dock, oraş sau la cele cinci turnuri de control.

Versiunea Premium poate fi obţinută prin cumpărarea unui abonament de 30 de zile pentru 12,99 euro, 90 de zile pentru 35,99 euro sau 180 de zile pentru 65,99 euro. Alternativ, abonamentul poate fi cumpărat cu monede Acclaim, care costă aproximativ 10 euro pentru circa 1300 de monede.

Spellborn, deşi în niciun caz nu vorbim de un joc perfect... niciodată nu vom vorbi de un joc perfect.

Poate cel mai mare minus al lui Spellborn (echivalent cu cel mai mare plus al său) este ideea de hardcore pe care o inspiră. Jocul se adresează în mod cert unui segment de nişă al jucătorilor de MMO-uri şi pot paria că nu se va mândri cu o comunitate de milioane de jucători. Cetăţenii Enclave trebuie să aibă o fire curioasă şi o pasiune de a citi şi se descurca singuri. Trebuie să aibă cunoştinţe de matematică şi o gândire logică şi strategică atunci când îşi definesc skilldeck-ul. Trebuie să aibă răbdare şi o minte deschisă la explorare. Trebuie să se documenteze şi să accepte consecinţele pierderii unei lupte, să îşi calculeze riscurile şi să îşi planifice cu atenţie orice atac. Trebuie să aibă o fire deschisă, sociabilă, cu precădere dacă aleg un server PvP, în aşa fel încât să îşi poată găsi tovarăşi de încredere şi construi relaţii de durată.


Deşi grafica TCOS nu este evidentă, orice colţişor din joc este mărturie a atenţiei la detalii

Trebuie să fi jucat ceva RPG-uri, şi mai mult, cunoştinţele pen & paper ajută în mod semnificativ. Trebuie să fi gustat Morrowind, să fi apreciat Lord of the Rings, să fi simţit adrenalina în EVE Online şi să se fi familiarizat cu mersul lucrurilor în cel puţin câteva universuri fantasy. Este prea mult?

Altfel, aş putea critica zona de start nebalansată şi uneori neinspirată din punctul de vedere al quest-urilor şi faunei locale, care se spawn-ează uneori mult prea repede şi alteori prea încet. Dar aceasta va primi în curând un revamp, care o va aduce în ton cu spiritul jocului, care nu pune preţ aproape niciodată pe număr, ci pe planificare, mişcări calculate şi un univers, deşi nou-nouţ, definit în detaliu şi cu multă pasiune.

Aş putea comenta tutorialul insuficient, inexistenţa unui „război declarat", ambiguitatea cu care eşti aruncat în această lume fragmentată, textele uşor puerile ale quest-urilor, lipsa totală a indicaţiilor, cruzimea pierderii unui PeP rank odată cu moartea, şi moartea în general în acest joc, dar toate acestea fac din Spellborn ceea ce este şi cel puţin până acum, au avut ca rezultat ridicarea la cote maxime a nivelului meu de curiozitate.

Aş putea să spun multe, în schimb, o să spun că The Chronicles of Spellborn îşi merită cu vârf şi îndesat măcar şansa de a-l încerca în versiune gratuită. Deşi o mare parte din comunitate susţine, şi pe bună dreptate, că jocul începe abia după ce părăseşti neşlefuita zonă de start, Freemium este suficient pentru a vă convinge dacă Enclave este o lume pentru voi sau nu.

■ **Lara**


Enclave este un univers foarte mare - această hartă este doar un shard

alternativa



EVE ONLINE

Multă vreme am cochetat cu ideea unui EVE Online cu tematică fantasy - pe care cred că în fine l-am regăsit în TCOS. Pentru cei care totuşi savurează MMO-urile mai bine din cabina unei nave spaţiale, EVE Online este alegerea perfectă. Şi de asemenea, vorbim de un joc creat de pasionaţi (culmea, nordici şi ei, ca şi echipa Spellborn) care au creat un joc după chipul, asemănarea şi mai ales cerinţele jucătorilor, aşa cum şi TCOS dă semne (şi promisiuni) că va evolua. New Eden, ca şi Enclave, este un univers în care istoria, legea şi regulile sunt scrise de jucători.

**LEVEL MARTIE 2009*

BUNE:
- sistemul de luptă extrem de versatil şi original
- storyline şi lore
- lipsa echipamentului şi ideii de epice
- peisajele din joc

RELE:
- tutorialul prea scurt
- zona de start neşlefuită
- serverele disparate pe teritorii geografice, datorită alegerii (proaste, zic eu) unui număr mare de distribuitori

CONCLUZIE:



EVE Online în versiune fantasy, ce aduce numeroase inovaţii în genul MMO. The Chronicles of Spellborn trebuie încercat, măcar pentru introducerea excelentă în univers şi pentru o privire asupra sistemului deosebit de luptă.

9,2

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	09
IMPRESIE	10

Gen MMORPG **Producător** Spellborn International **Distribuitor** Acclaim Games **Ofertant** shop.computergames.ro **ON-LINE** http://spellborn.acclaim.com

CERINŢE MINIME:
Procesor Pentium 2 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 128 VRAM

Sins of a Solar Empire ENTRENCHMENT

Micro-expansion pentru mase

Sins of a Solar Empire s-a distins din capul locului cu faptul că nu s-a zgârcit când a fost vorba de elemente epice. Hărţile sunt epice, numărul de unităţi dintr-o luptă e epic, iar luptele în multiplayer sunt aproape legendare. Asta şi pentru că Sins a fost din start gândit ca un joc în care ofensiva trebuie să domine. Defensiva este pe planul 13 şi nu are nicio importanţă. Forţa şi diplomaţia în forţă sunt singurele care rezolvă ceva. Însă iată că producătorii s-au răzgândit între timp, mai ales din cauza plângerilor venite de la jucători, că lupta pe mai multe fronturi e prea stresantă. Şi aşa a apărut Entrenchment.


În Baza Stelară ne încredem


Gauss la pachet

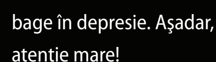
Retragerea

Când a văzut nebunia de pe forum, Ironclad a zis „Vreţi unelte defensive?! Luaţi de aici". Şi au dat. Au dat atât de multe că au fost nevoiţi să denumească expansion-ul Entrenchment, pentru că exact asta se şi întâmplă. Mai exact, dacă înainte rush-ul şi crearea a cât mai puţine fronturi posibile erau soluţia, asta pentru că în general sistemele solare sunt accesibile pe mai multe părţi şi trebuia să tot alergi flota de colo-colo, ba din cauza piraţilor, ba din cauza trădătorilor etc., acum situaţia s-a schimbat radical. Pentru că Entrenchment vine cu un arsenal extrem de bogat de modalităţi defensive, susţinute puternic de către un întreg arbore de cercetare dedicat. Astfel, pe lângă bazele stelare care pot fi construite în zone îndepărtate şi care sunt capabile de unele singure să distrugă flote întregi, mai există turele şi câmpuri de mine. Câmpurile de mine sunt preferatele mele, deşi jocul are nişte bug-uri în ceea ce priveşte construcţia lor. Spre exemplu, dacă defineşti prea multe astfel de câmpuri şi având în vedere că fiecare mină se construieşte separat, constructorii uneori uită că trebuie să le şi definitiveze. Iar cum într-o sesiune de multiplayer sau single player serioasă nu ai timp să verifici toate amănuntele, te vei trezi că minele există doar în stare fantomatică, spirituală. Iar spre deosebire de psihiatri, minele tind să producă pagube fizice şi mai puţin spirituale. Aş vrea să văd o mină cu detector de mişcare, ţinându-ţi o predică despre lipsa realizărilor tale în viaţă, lucru care să te


Moarte păgânilor!

Are o „mină" îngrijorată...

bage în depresie. Aşadar, atenţie mare!



Mega-Micro-Management

Sins nu a fost niciodată tipul de joc care să-l menajeze pe jucător. Şi nu mă refer numai la partea tactică sau la sesiunile de săpături în interfaţă după butoane. Mă refer la absolut totul, pentru dacă e să cumulăm multitudinea de planuri pe care jucătorul trebuie să evolueze: militar, economic, diplomatic şi mai nou, defensiv, e clar că cineva neantrenat trebuie să depună un efort considerabil pentru a face faţă cerinţelor. Acest lucru este şi mai serios acum, mai ales pentru că, din cauza introducerii sistemului defensiv, meciurile de multiplayer tind să fie şi mai lungi ca până acum, lucru care a fost şi este principalul călcâi al lui Ahile pentru Sins of a Solar Empire. Pe de altă parte însă, în single player a apărut time-acceleration-ul pentru care multă lume s-a rugat insistent. Single playerul fiind mai mult o modalitate de antrenament pentru multiplayer decât un mod efectiv de joc, time-acceleration-ul era evident un bun necesar. Chiar dacă producătorii s-au lăudat insistent cu faptul că au îmbunătăţit AI-ul, acest lucru nu este neapărat adevărat. Da, AI-ul a fost învăţat să se apere, lucru care se pare că este mai uşor de realizat decât un AI de atac, asta ţinând cont de cele spuse de Marius Ghinea în review-urile de Total War. În locul vostru, m-aş aştepta din partea AI-ului la aceeaşi producţie exagerată de fregate, cărora din păcate li se adaugă acum şi bazele stelare.



Noul arbore defensiv

Mini

Personal aş merge mai departe decât definiţia de Micro-expansion, pentru că deşi numărul de elemente noi aduse jocului este puţin, totuşi impactul pe care acestea le au asupra gameplay-ului este destul de mare şi de extins. Normal, mai e nevoie de un pic de tuning pe ici pe colo, pentru că e păcat de dinamismul care l-a făcut atât de cunoscut pe Sins of a Solar Empire. Iar dacă mă întrebaţi de zecile de modificări grafice, va trebui să refuz un răspuns direct pentru că eu nu am văzut mare lucru.

■ **Locke**

alternativa



SINS OF A SOLAR EMPIRE

În acest caz, recomand cu căldură Sins of a Solar Empire fără Entrenchment. Personal prefer nebunia de acolo, stresul şi stilul agresiv de joc pe care trebuia să-l abordezi, indiferent de tipul de jucător. Existau perioade de respiro, nu zic, dar când se declanşa haosul, acesta dura, durea şi însemna ceva.

*LEVEL MARTIE 2008

BUNE:
- time acceleration
- câmpurile de mine
- AI-ul defensiv
- mici bug-uri de gameplay în continuare

RELE:
- micromanagement mai mult
- meciuri mai lungi în multiplayer
- AI-ul de atac

CONCLUZIE:



Unii jucători preferă să stea în tranşee, pentru că în ideologia lor, cel mai bun atac e apărarea. Pentru ei a fost creat Entrenchment.

7,6

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	--
IMPRESIE	07

Gen RTS **Producător** Ironclad Games **Distribuitor** Stardock
ON-LINE www.sinsofasolarempire.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 1,8 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM

FALLOUT 3

The Pitt aka „La groapa lui Lae"

Pe cât de scurt e un conţinut descărcabil de Fallout 3, pe atât de puţine cuvinte are şi subsemnatul de spus despre el. Ca de obicei, după instalarea modulului, la ceva timp (puţin) de plimbăreală prin pustietate, veţi recepţiona un S.O.S. care vă mână să aruncaţi c-o mână de-ajutor undeva în nordul hărţii. Acolo, vă Vault Dweller se întâlneşte cu un tip, Wernher, care caută cu disperare soluţia pentru o situaţie socială delicată, în care, adânc în pântecul ruinelor fostului Pittsburgh, un grup select de ticăloşi avizi de putere profită de necazul unui grup de oameni, contaminaţi cu un virus care-i transformă încet şi sigur în trogs (un soi de creaturi gen I Am Legend sau Descent, bestii criminale, foarte agile, dar care păstrează o fărâmă de umanitate). TRIVIA: denumirea de trogs e preluată din documentaţia ex-Fallout 3 Van Buren, dar conceptul a suferit schimbări radicale.


N-aveţi ce zice: are atmosferă!

Extract de Fallout 3

Pentru mine, Fallout 3 a fost o dezamăgire cruntă, dar nu pot să neg că are momentele lui bune, chiar geniale. Ei bine, materialul din care-s croite părţile bune din Fallout se regăseşte intact şi aproape exclusiv în noua zonă deschisă de The Pitt, pornind de la conversaţii, personaje, continuând cu armele interesante şi terminând cu lucrul cel mai important, atmosfera şi senzaţiile pe care aceasta le pregăteşte pentru jucător. Din punctul ăsta de vedere, The PItt mi se pare cel mai rentabil DLC, fiindcă cel puţin ai ocazia să vezi ceva care merită într-adevăr văzut. Deşi dificultatea e potrivită, nu-l recomand personajelor de nivel maxim sau care au apucat să-şi crească şi mai mult nivelul în Broken Steel, fiindcă ar putea deveni cam uşor.


O întâmpinare călduroasă

Timp de vreo patru ceasuri, poate mai mult, poate mai puţin, ai ocazia să rezolvi conflictul de interese, să-i salvezi pe bieţii infectaţi furnizându-le antidotul (...sau nu), să ciopârţeşti o grămadă de trogs cu noua armă - şi pentru mine cea mai faină din joc - numită Auto Axe (mai sunt vreo zece alte arme noi, foarte simpatice), să acumulezi noi obiecte şi perk-uri - drăguţele, să te cafteşti într-o arenă foarte asemănătoare cu cea din Oblivion, dar, mai presus de toate, să te laşi pradă unei atmosfere excepţionale, foarte Mad Max-ish şi implicit falloutiană într-un conţinut suplimentar de calitatea căruia mi-aş fi dorit să fie tot restul jocului. E singurul DLC Fallout despre care pot spune cu mâna pe inimă că merită cumpărat, fiindcă părticica din universul Fallout pe care o arată ar putea constitui la fel de bine baza pentru un titlu foarte reuşit de aproape orice gen.

■ **Caleb**


Trogul şi antidotul

BUNE:
- atmosferă demenţială
- noua unealtă de distrugere aduce satisfacţie la utilizare
- luptele în arenă
- quest-uri interesante

RELE:
- dacă intraţi în dânsul cu un personaj de nivel mare, poate deveni prea uşor, chiar în lipsa echipamentului
- costă

CONCLUZIE: Faţă de Operation Anchorage, aici ai ce juca. Nu e foarte lung (cred că şi cei mai lenţi îl dau gata în cinci sau şase ore), dar The Pitt aduce o poveste plină de atmosferă şi o altă dimensiune reuşită a lui Fallout 3. Pe de o parte, s-a mers într-un teritoriu interesant, pe de alta, jocul poate fi prea uşor dacă sunteţi foarte avansaţi în nivel. De jucat cu un personaj de nivel mediu pe Hard.



8,2

GRAFICĂ	09
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	-
STORYLINE	08
IMPRESIE	09



Gen RPG **Producător** Bethesda Softworks **Distribuitor** Bethesda Softworks
ON-LINE fallout.bethsoft.com

CERINŢE MINIME:
Procesor P IV 2,4 GHz **Memorie** 1 GB **Accelerare 3D** DirectX 9.0 256 MB Shader 2.0

FALLOUT 3®

Broken Steel - sparge buzunarele

Mda, nu mi se pare corect. Să laşi finalul unui joc în coadă de peşte (mă rog, după ce mie unuia mi s-a părut cam tot questul principal o bătaie de joc şi mai puţin interesant decât quest-urile secundare). Pe urmă, nu mi se pare corect să mai şi plăteşti pentru a obţine o chestie care putea fi acolo de la bun început. Dar, dacă v-aţi obişnuit să vi se dea cu ţârâita şi să tot plătiţi, presupun că vă interesează mai mult ce oferă Broken Steel. Dacă tot am constatat că sparge buzunarele, merg mai departe şi vă informez că sparge şi gheaţa: adică finalul şi limita de nivel. Aşadar, jucătorul are ocazia să asiste, în sfârşit la consecinţele acţiunilor întreprinse pe durata quest-ului principal cu multă trudă şi să completeze quest-urile secundare rămase în aer oricând doreşte, fiindcă jocul nu se mai termină. Poţi să te plimbi nestingherit, până atingi nivelul treizeci şi încerci toate perk-urile noi, până te plictiseşti sau până te ia ambulanţa din faţa calculatorului. Noile quest-uri te poartă în principal prin Capital Wasteland, unde vei avea ocazia să vânezi pe capete trupeţii Enclave rămaşi, să escortezi caravane cu apă purificată şi să-ţi bagi nasul în alte câteva trebuşoare. După cum vedeţi, mă feresc să vorbesc de poveste, de dragul celor care încă n-au terminat felul principal şi m-ar putea înjura, ameninţa sau asasina. Cert este că eroul se trezeşte la două săptămâni după punctul culminant al evenimentelor de la sfârşitul campaniei iniţiale. Ca orice om proaspăt ieşit din comă, te oferi să te alături asaltului final asupra bazei secrete a Enclave... şi de acolo nu vă mai spun. Noile evenimente reprezintă o scuză perfectă pentru a proba noi arme pe spinarea adversarilor, care s-au mai diversificat şi ei. Bunăoară, pe lângă nişte costumaţii şi armuri trendy, Vault Dweller-ul care locuieşte mai nou în inimile voastre se poate delecta liniştit cu Tesla Canon, numai bun pentru doborât Vertibirds, Tri-Beam Laser Rifle, un fel de shotgun laser care poate arunca adversarii în spate, Slo-Burn Flamer, un aruncător de flăcări care trage instantaneu, fără a avea nevoie să se încălzească, Rapid-Torch Flamer, o variantă ceva mai slabă dar care trebuie reîncărcată mai des şi este mai blândă cu muniţia, Precision Gatling Laser (mai slab decât Vengeance dar cu şanse crescute de aplicare a unor lovituri critice) şi Heavy Incinerator, mai degrabă un aruncător de mingi de foc (trage foc cu foc, are o rază mare şi e destul de precis). Acestea pot fi testate atât pe inamicii deja cunoscuţi, cât şi pe noile lighioane, Albino Radscorpion (un ticălos mare, mult mai periculos decât Radscorpion-ul gigantic iniţial şi care se regenerează în lumina soareluri), Super Mutant Overlord (veriga lipsă, ca să zic aşa, dintre Super Mutant Master şi Behemoth, care poartă cu sine Tri-Beam Laser Rifle şi e jale dacă dai peste mai mulţi deodată) şi Feral Ghoul Reaver, asemănător cu suratele sale, cu excepţia faptului că e al naibii de rezistent şi poate arunca biligonguţe radioactive în tot ce-i iese în cale. Una peste alta, noile locuri sunt interesante, quest-urile, deşi nu mustesc de originalitate, se încadrează binişor în universul Fallout şi sunt destul de epice, pentru cei cărora le place asta, iar gradul de dificultate a crescut şi el binişor. Provocarea e ceva mai mare, iar asta nu poate fi decât bine. Un singur teaser am pentru voi: în Broken Steel, veţi avea parte de o întâlnire de-a dreptul... orbitală, legată în mod direct de faptul că Steel-ul e Broken. Poftă mare!

■ **Caleb**


Noile arme ard de nerăbdare să le folosiţi

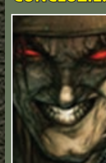

Super Mutant Overlord


Liberty Prime se întoarce

BUNE:
- perk-urile noi sunt exagerat de puternice
- limită de nivel 30
- monştri, arme şi quest-uri noi care prelungesc jocul

RELE:
- perk-urile noi sunt exagerat de puternice, limită de nivel 30 (maniacii vor protesta!)
- e pă bani
- intriga cam subţire

CONCLUZIE:



Sunteţi mâhniţi că finalul quest-ului original Fallout 3 lăsa treburile-n plop? Eheeei, acum aveţi de luat din nou pustiul la talpă, puteţi constata pe viu urmările acţiunilor voastre, aveţi arme noi de adunat, monştrii proaspeţi de căsăpit, câteva quest-uri de completat şi mai ales de atins nivelul 30 şi însuşit noi perk-uri. Dar... Bethesda iar vrea bani (mulţi) pe ceva care ar fi trebuit să fie moca.

7,6

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	-
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen RPG **Producător** Bethesda Softworks **Distribuitor** Bethesda Softworks
ON-LINE fallout.bethsoft.com

CERINŢE MINIME:
Procesor P IV 2,4 GHz **Memorie** 1 GB **Accelerare 3D** DirectX 9.0 256 MB Shader 2.0

LostWinds

Heil 2D!

Cum în acest număr al revistei celebrăm două dintre cele mai reușite 2D-uri apărute în ultima perioadă, am decis să iau poziție și să provoc un… mic special, dacă vreți, între paginile ei: „Heil 2D!".

Chiar dacă mult mai puțin cunoscut, din cauza canalului aparent obtuz prin care este distribuit, pot aprecia fără să mă hazardez că jocul de față întregește grupul select Braid, Crayon, Patapon și Goo (poate și altele, pe care ori nu mi le amintesc, nu le cunosc sau le desconsider), grup care, sper eu, să reprezinte un standard la care ceilalți să privească când pornesc în aventura lor de a produce 2D-uri cu pretenții. Mă uit aici la Blueberry Garden, la Machinarium, la Fez, la Night Game; jocuri care au toate șansele să mărească grupul și pe care le aștept cu cel mai mare interes.

Adiere blândă de poveste…

… liniștită, zen, ce scutură cireșii înfloriți ai sătucelor japoneze și rescrie miturile locuitorilor. Așa ai putea rezuma în 17 cuvinte basmul interactiv la care te îndeamnă să iei parte Toku, băiețelul trezit de vânt. Și, încântat de direcția artistică, o faci, sub îndrumarea caldă a muzicii.

Acum tu ești Toku și, ca un băiețel cuminte, te hotărăști să te întorci acasă pentru a nu-ți îngrijora tutorele; or să mai fie și alte ocazii de a explora sau dormi în pădure. Basmele culte venite din Asia sunt însă la curent cu toate vorbele duhurilor noastre și știu și ele foarte bine că nicio faptă bună nu ar trebui să scape nepedepsită. Astfel se face că podul pe care tocmai traversai către sat se rupe și devii prizonier în caverna de dedesubt. Cauți trist o ieșire, dar realizezi că ești prea mic pentru a reuși să treci de diferențele de nivel pe care le întâlnești. Cum în povești, însă, pedepsele sunt întotdeauna povețe, nu trece mult timp și-l afli pe Enril, un spirit al vântului prins într-o piatră. Acesta te ajută să treci peste hopuri și reușești bucuros să te întorci pe drumul ce duce către sat. Enril este însă disperat și te roagă să-l ajuți, îți povestește că făcea parte dintre spiritele desemnate să aibă grijă de lumea înconjurătoare, dar unul dintre ei, pe numele lui Balasar, a încălcat poruncile și a vrut lumea doar pentru el. Pentru a-i opri nebunia, celelalte spirite au decis să creeze o piatră magică în care să-l închidă pentru totdeauna. Lupta a fost strașnică și Enril și-a folosit puterile cu iscusință, Balasar era aproape prins, dar cu o ultimă sforțare l-a tras și pe el în piatră. Spiritul vântului a încercat să-i aline durerile și gândurile chiar și aici, dar ura l-a mistuit pe Balasar și l-a transformat în ceva mult mai puternic, un monstru care neîncetat, ani de-a rândul, a erodat piatra până când a reușit să se elibereze. Enril a fost luat prin surprindere însă și a rămas în continuare captiv.

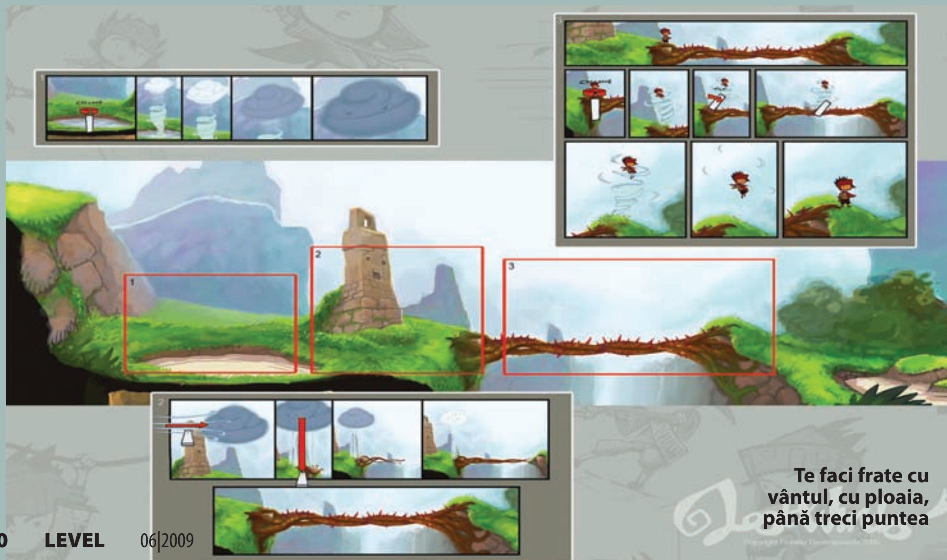


Unde sunt aici? În Kekova?

Uragane dintr-o simplă mișcare

Așa se face că primești prima misiune din viața ta de băiețel: să găsești pe cineva în sat care să-l recunoască și să-l ajute pe Enril să scape de prinsoarea vrăjii și să-l înfrunte pe Balasar înainte ca acesta să distrugă lumea.

Toku și spiritul ajung de nedespărțit, iar pe parcursul aventurii, acesta din urmă va deveni din ce în ce mai puternic. Vizibil și el pe ecran sub forma unui cursor stilizat, vei controla două personaje, băiețelul cu ajutorul manetei direcționale a nunchuck-ului, iar pe Enril țintind sau desenând în locul dorit de pe ecran cu remote-ul. O simplă mișcare însoțită de o apăsare de buton și vântul



Te faci frate cu vântul, cu ploaia, până treci puntea


Vezi să nu te ia vâju'

își va face simțită prezența, printre pomi, printre oameni, printre case, peste tot. Toku sau orice alt obiect poate fi purtat de vânt, la fel cum cu următoarele puteri vei putea trasa o cale pe care acesta să zboare (când are cu el o floare) sau alta pe care elementele (focul, apa) să o apuce. Interacțiunea cu mediul înconjurător devine încântătoare, cu plante care cresc dacă le uzi, bolovani care-ți deschid calea, fluiere care distrug cristale, inamici care pot fi striviți sau îndepărtați, și toate astea la fel de intuitiv realizabile ca la început. Deși din ce în ce mai complex ca puzzle, jocul se încăpățânează să rămână la fel de ușor de jucat. Și este o plăcere să te pierzi în el.

Avem Indie sau ne prefacem?

Deși ai fi tentat să crezi că jocul de față este un Indie, de fapt lucrurile nu stau chiar așa, ceea ce mă bucură, pentru că-mi arată că mai sunt încă firme care dau undă verde proiectelor mici, dar interesante, dar mă și întristează când realizez că prin încercarea, obsesivă deja, a companiilor producătoare de jocuri de a se adresa unei palete cât mai largi de posibili cumpărători, acestea degradează conștient, într-un fel sau altul, complexitatea sau pretențiozitatea unui proiect.

Sper în continuare că noii veniți, mulți cu idei geniale puse în practică cu bani puțini, să îi facă până la urmă pe granzii industriei să înțeleagă că un joc ar trebui făcut ca hrană pentru propriul suflet, nu cu gândul la alții. Pe același principiu sănătos care spune că în momentul în care alegi un cadou trebuie să-ți placă mai întâi ție.

Nu spun că LostWinds este un joc slab, nici pe departe, dar parcă s-au abținut să-și dezvolte ideile, au implementat o mecanică de joc deosebită și intuitivă și au creat o atmosferă înduioșătoare, dar nu l-au dus destul de departe, și-au înghițit din pasiune.

Prețuri și costuri

Deși ce veți citi în continuare nu mai are o legătură directă cu jocul și va părea în principal o reclamă ascunsă la canalul online de shopping al consolei Wii de la Nintendo, am decis că este important să fac aceste precizări, o dată în spiritul Level de a prezenta tot ce înseamnă jocurile în acest moment, dar și pentru a demistifica un pic aceste sisteme online de distribuție, pentru că, ne place sau nu, la noi încă există pentru mulți o frică când vine vorba de achiziții de acest tip.

Ei bine, LostWinds nu poate fi cumpărat decât dacă conectezi consola la internet (de fapt cel mai complicat pas în cazul Wii-ului) și interacționezi cu acest canal. Este de găsit, împreună cu alte zeci de jocuri mici, multe interesante, la secțiunea WiiWare și costă 1000 de puncte (altele sunt mai scumpe, altele mai ieftine, în funcție de cum a decis producătorul lor). Fiecare 100 puncte valorează un euro. Posibilitățile de plată sunt două, prin card, logic, dar și prin introducerea unui cod obținut odată cu achiziționarea și răzuirea unei cartele (asemănătoare cu cea de reîncărcare a contului la telefoanele mobile) numită Nintendo Points Card și care vă vor împuternici contul cu 2000 de puncte. Aceste cartele sunt ușor de găsit și la noi (le-am văzut chiar și în hypermarketurile mai răsărite), iar internetul spune că te costă între 80 și 90 lei, adică exact cât ar trebui să coste (ce mirare) dacă stai să te gândești că 2000 de puncte înseamnă 20 de euro.

Ca un bonus, dacă tot faceți pasul, nu vă feriți nici de serviciul Virtual Console, care vă pune la dispoziție sute de jocuri vechi (dezvoltate pe consolele generațiilor anterioare și refăcute pentru a putea fi jucate sub noile interfețe), cele mai multe foarte valoroase. Tot felul de Zeld-uri, Donkey Kongi și fightere îmi fac cu ochiul de acolo, la fel cum o fac și multe altele prezente pe serviciile online ale consolelor concurente. De fapt, dacă aș avea bani, aș fi în stare să cumpăr un PS3 doar pentru a juca Flower, un alt joc disponibil online, dar doar pe Playstation Network. Bineînțeles, toate cele trei servicii ale consolelor actuale susțin activ producătorii (chiar și pe cei mai mici și foarte mici) și oferă suport, chiar și reclamă, dacă găsesc conceptele și ideile tale promițătoare, dar asta este o discuție mult mai complexă pe care o să încerc să o dezvolt pe viitor împreună cu Lara.

■ **ncv**

alternativa



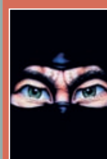
ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

Un „doi de" care te va face să realizezi cât de mult a regresat industria. Ce grafică, ce sunet, ce poveste, ce idee, atmosferă, mecanică de joc, puzzle-uri cu adevărat inteligente. E tata lor! Au trecut deja 11 ani... îmi e dor!

BUNE:
- atmosfera
- sunetul
- gameplay-ul
- prețul

RELE:
- durata scurtă de joc

CONCLUZIE:



Plasez LostWinds puțin mai jos decât Braid și Goo și asta pentru că se adresează unei palete mult mai largi de consumatori, iar povestea nu dorește în niciun moment să devină pretențioasă sau subtilă. Dar orice joc care este doar puuuțin mai jos decât cele de mai sus este un joc excelent, nu-i așa?

8,6

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	09

Gen Platform **Producător** Frontier Developments **Distribuitor** WiiWare **Ofertant** WiiWare **ON-LINE** www.frontier.co.uk/games/lostwinds

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games

REVIEW

Wii

Dead Rising: Chop Till You Drop

DEAD RISING™ CHOP TILL YOU DROP

Mall of Cthulhu

N-am apucat să rumeg cum trebuie Dead Rising. L-am urmărit pe Kimo în acţiune şi mi-am dorit să fiu şi eu ca el. Să zac în faţa unui televizor HD şi să căpăcesc zombie cât e programul de lung. N-a fost să fie. Articolul a fost scris, Kimo n-a mai omorât zombie, mie mi-a pierit pofta să-l joc pe consolă când internetul a început să geamă de zvonuri despre o eventuală versiune pentru PC, zvonul a dispărut, la fel şi jocul din redacţie, iar eu am rămas singur şi nemângâiat. Până acum câteva zile, când cineva s-a îndurat de noi şi ne-a trimis Chop Till You Drop, versiunea pentru Wii a zombiefest-ului care-a fost şi va fi Dead Rising.

În loc luminat, cu loc de parcare, unde cetele tinerilor shopuieee... eee... eeesc

Dead Rising: Chop Till You Drop ne introduce nu prea subtil în pielea aceluiaşi fotoreporter, Frank, alături de care vom naviga, asemenea unui Jaques Yves Cousteau înarmat cu shotgun şi drujbă, prin oceanul de nemorţi care au luat cu asalt mall-ul din paşnicul orăşel Willamette. Ne aşteaptă o aventură cu aromă de sandbox, stropită din plin cu sânge de zombie. Sună familiar? Normal, Chop Till You Drop este un soi de remake (au fost aduse câteva modificări pe ici, pe colo) pentru Wii al versiunii pentru Xbox360. Înainte să întrebaţi, nu, nu e „Dead Rising Povestit Copiilor", deci v-aş sfătui să nu-l cumpăraţi pentru juniorul dezamăgit că n-a primit GTA IV de ziua lui.



Bang!

Prima chestiune care o să vă sară în ochi (asta dacă aţi jucat) nu va fi un zombie turbat, ci faptul că nu mai puteţi face fotografii ca în versiunea pentru 360. Având în vedere că nu o mică parte din farmecul (şi din bănuţii virtuali) din ACEL Dead Rising era dat de instantaneele surprinse de fotograful nostru, nu prea pricep de ce s-a renunţat la această şmecherie. Cu toate acestea, Frank plimbă foarte nonşalant un aparat foto după el. Probabil pentru a nu ne lăsa să uităm că este un fotograf (de parcă ar mai conta când colţii unui nemort ţi se apropie încetişor de beregată). Păcat. Singurele chestiuni care m-au făcut să exclam de plăcere au fost introducerea a mai multe slot-uri de save, camera „over the shoulder" din timpul luptelor şi controlul. Măcar atât.

Six Feet Under the Sandbox

Zombalăii virtuali au rămas aproape aşa cum îi ştim. Mulţi ca firele de nisip care-ţi rămân în şlapi după o plimbare pe străzile din Eforie, voioşi ca o zi de primăvară şi proşti ca noaptea. Inginerii de la Capcom au încercat, săracii, tot posibilul să înghesuie cât mai mulţi zombie într-un singur ecran, dar n-au reuşit să reproducă exact circul din versiunea pentru 360 (100 de zombie pe ecran, faţă de cei 800 din versiunea pentru Xbox 360). I wonder why... Nemorţii sunt ceva mai puţini (sunt darnic, ştiu), dar ce se pierde prin număr se pierde şi printr-un respawn pe care ţin să-l numesc nesimţit şi de-a dreptul deşănţat. Atunci când nu se materializează ca prin minune la doi metri de tine (deşi drumul părea liber de la distanţă), ticăloşii cenuşii se respawnează cu nesimţire chiar sub nasul tău. Nici n-au bunul simţ să aştepte să te întorci cu spatele.

Adăugaţi la aceasta şi numărul redus de obiecte şi aţi obţinut încă un motiv să scoateţi din dulap versiunea pentru Xbox atunci când aveţi chef să frigeţi nişte morţi vii.



Tăietorul de Zombie



Rambo 20

Fotograf pierdut film. Îl declar voalat

Dead Rising: Chop Till You Drop nu e genul de joc pe care să-l joci până cazi lat de oboseală, deşi titlul te îmbie la asemenea fapte de vitejie. Plictiseala se instaurează după aproximativ două ore de joc, când te saturi de ciopârţit zombalăii care se respawnează în acelaşi loc. Recomand joaca în reprize scurte şi bine dozate. Odihniţi-vă (sau obosiţi-vă cu altceva mai interesant) câteva zile după fiecare oră petrecută în faţa lui. Dacă aţi jucat Dead Rising pe Xbox360 până aţi făcut scurtă la degete, nu prea aveţi motive serioase să vă înhăitaţi cu frăţiorul său mai mic şi mai... special. Este aproximativ la fel, numai că arată mai prost şi a fost niţeluş ciuntit. Pe de altă parte, dacă, asemenea mie, n-aţi apucat să vă luaţi la trântă cu urgia nemorţilor din Dead Rising, s-ar putea să simţiţi oareşce satisfacţie când counter-ul din dreapta ecranului indică 4278 de morţi umblători trimişi la odihna veşnică.

■ cioLAN

alternativa



RESIDENT EVIL 4 WII

Mi-ar fi plăcut să fie tocmai invers, adică să dau Chop Till You Drop ca alternativă la RE4 Wii (au motorul grafic în comun, în caz că nu ştiaţi), dar n-a zis nimeni că va fi uşor. Deci, jucaţi RE 4. Versiunea pentru Wii, dacă vreţi să vă puneţi consola la treabă. Nu veţi avea parte de atât măcel, dar RE întotdeauna a fost o experienţă deosebit de plăcută. Şi ţăranii spanioli sunt mai sinistri decât orice zombie.

BUNE:
- mai multe slot-uri de save
- Zombieeees!!

RELE:
- devine plictisitor cam repede

CONCLUZIE:



Recomandat în special celor care n-au apucat să joace versiunea pentru Xbox360 şi nu-i ţine cureaua (aka Diamantul din bucătărie) să o facă acum.

6,4

GRAFICĂ	07
SUNET	07
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	05

Gen Action **Producător** Capcom **Distribuitor** Capcom **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.dead-rising.com/wii

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games









Manică „neagră" şi pac-pac

Fifty recidivează! Dar să nu fugiţi, pentru că e deja aici... După un prim joc care a dat cu bâţu-n baltă şi cu Fifty de perete, iată că cineva a găsit curajul de a crede din nou în potenţialul numelui starului hip-şi-hop, motiv pentru care ne-am trezit cu al doilea titlu din seria(?) 50 Cent bătând la uşă. I-am deschis, a intrat, ne-a-njurat, a scuipat, iar apoi şi-a cerut scuze faţă de ăla micu', argumentând că a vrut să nimerească geamul. Dar dacă ne gândim mai bine, era doar o chestiune de timp până când Curtis „50 Cent" Jackson avea să lovească din nou industria jocurilor în stomac cu o continuare a primului său joc, 50 Cent: Bulletproof. Numele inculpatului este 50 Cent: Blood on the Sand, un joc de acţiune care, în ciuda faptului că nu lasă urme de sânge în nisip, are măcar meritul de a fi copiat elemente de gamplay din cunoscutul Gears of War 2 şi nu numai. Sau a imitat?

That bitch took my skull!

Povestea, dacă-i putem spune astfel, sună cam aşa: Fifty şi amicii săi din G-Unit sunt angajaţi să concerteze într-o ţară răvăşită de război din Orientul Mijlociu. Noi o să-i spunem Irak. După concert, băieţii constată nervoşi că organizatorul refuză să le plătească cei 10 milioane de „coco". Nu de alta, dar nu-i mai are, drept pentru care le oferă în schimb un craniu încrustat cu diamante. Fifty face ochii mari, se uită de două ori strâmb, îl înhaţă şi dă să-şi ia tălpăşiţa, însă un grup de mercenari, condus de o gagicuţă înarmată până-n dinţi, îi suflă premiul de sub nas. Motiv pentru care, turbat de furie, Fifty hotărăşte să-l recupereze, croindu-şi drum cu arma printr-un veritabil teatru de război. Bitch!

Înainte de toate, este de remarcat cum fiecare propoziţie din repertoriul lui Fifty începe cu „motherfucker", se termină cu „motherfucker" sau are un „motherfucker" la mijloc. Ca varietate, Fifty le condimentează cu clasicele „shit" şi „bitch". De unde rezultă că Blood on the Sand este un shooter arcade neruşinat, ce se laudă cu un sistem de luptă de tip bullet-time bazat pe combo-uri şi o sete avidă de bani cu care eroul îşi finanţează diverse... puteri speciale. Mai exact, mergând pe principiul „dai un ban, dar ştii că face" Fifty îşi cheltuie verzişorii pe scheme de karate. Surprinzător însă, lupta în sine este bine realizată, sistemul de folosire a obstacolelor din mediu, pentru a se feri de gloanţe şi a trage apoi de la adăpostul lor, funcţionează, iar armele sunt suficient de variate pentru a da tăvălelii un oarecare aer de rejucabilitate. Ajutat de unul dintre membrii G-Unit (bun de folosit şi în co-op, ceea ce face jocul mai distractiv)) Blood on the Sand se transformă pe alocuri într-o clonă de Army of Two, de unde a împrumutat modul în care se ajută cei doi eroi între ei pentru a trece de/peste diverse obstaole, în timp ce provocările şi modul în care eşti recompensat în luptă te trimit cu gândul la The Club.

În rest...

Vânzoreala este întreruptă de câteva misiuni simple, ce implică curse nebune prin oraş la volanul unor vehicule şi mitralierea adversarilor ce ies la întâmpinare şi quick-time event-uri violente în care Fifty împarte (sau încasează) pumni şi picioare. Sumele de bani adunate în timp îl ajută să achiziţioneze noi contraatacuri, iar pe măsură ce progresezi, jocul deblocheazbă accesul la noi piese muzicale din repertoriul lui „Cinzeacă", videoclipuri şi cheat-uri, bonusuri ce fac din Blood on the Sand un titlu foarte atractiv pentru fanii acestuia. Un alt avantaj ar fi grafica, care este extrem de reuşită, pentru că longevitate... shit! Nu prea are.

■ KiMO

alternativa



GEARS OF WAR 2

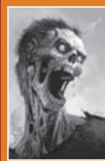
Regele jocurilor de acţiune pe Xbox 360 şi nu numai, Gears of War 2 este mai mult decât o alternativă pentru 50 Cent: Blood on the Sand. Nu-ţi însultă inteligenţa, este captivant şi vine cu o componentă multiplayer de zile mari. Foarte recomandat în co-op.

**LEVEL FEBRUARIE 2009*

BUNE:
- grafica
- uşor de jucat
- uneori relaxant

RELE:
- încurajează semi-analfabetismul
- poveste tâmpă
- AI corigent

CONCLUZIE:



În ciuda materialului ieftin, iar aici îl includ şi pe Fifty, jocul poate fi distractiv şi relaxant graţie uşurinţei cu care îţi treci adversarii ca prin sită. Merge de umplutură, între două mese.

6,8

GRAFICĂ	09
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	04
IMPRESIE	06



Gen Action **Producător** Swordfish Studios **Distribuitor** THQ
Ofertant TNT Games **ON-LINE** www.50bloodonthesand.com

Consolă PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers

Elements of Destruction

ELEMENTS OF DESTRUCTION



„Peste cei răi plouă cărbuni, foc şi pucioasă: un vânt dogoritor, iată paharul de care au ei parte” ***(David, Psalmul 11:6)***

Mi-au plăcut dintotdeauna city builder-ele, de la SimCity la Caesar, Pharaoh şi aşa mai departe. Să revenim la SimCity. Pe lângă toate părţile de chiţibuşăreală, încă de la prima versiune (şi întâmplător, favorita mea), puteai să dezlănţui niscai dezastre asupra aşezământului construit cu atâta trudă: tornade, cutremure... ştiţi voi. Da, recunosc, sunt un păcătos! Făceam asta cu o satisfacţie imensă, poate mai mare decât cea de a construi. De fapt, la un moment dat, m-am trezit construind doar ca să am ce distruge. N-ar fi fost mai simplu să pot distruge direct chestii, fără să mai pierd timp preţios să le construiesc? Uite că a venit Elements of Destruction, special pentru a-mi răspunde la întrebarea de mai sus.



Aşa, punem o tornadă acolo...

Tipu' de la Meteo. A nu se concedia

Bun. Acuzatul din review te pune în pielea unui prezentator meteo, în genul lui Florin Busuioc, dar îmbrăcat ceva mai normal. Eroul nostru e puţin sărit de pe fix, dar cu o putere deloc de neglijat: omu' controlează vremea în cel mai pur Mad Scientist-ic stil. Bieţii corporaţi, deţinători ai postului TV, nu ştiau nimic despre asta când au decis să-i pună raniţa-n spate şi vârful pantofului în fund şi l-au concediat, dar aveau să regrete cu vârf şi îndesat... fiindcă, ştim cu toţii, oamenilor nu le prea place vremea rea, a cărei definiţie a început s-o ilustreze protagonistul nostru. Nu mă întrebaţi dacă meteoriţii şi cutremurele au vreo legătură cu prognoza meteo, cert este că, alături de furtuni, tornade, reprize de viscol şi grindină crunte fac parte din panoplia de urgii pe care le putem abate asupra paşnicilor cetăţeni de-a lungul jocului pentru a-i face să tremure de frig, dar mai ales de groază.

Elementele VS arhitectura modernă

Aşa se face că avem un joc împărţit pe niveluri, fiecare cu obiective specifice de distrugere, între care avem ocazia să aflăm mai pe îndelete ce-i poate pielea prezentatorului sonat. Rând pe rând, căpătăm acces la catastrofe din ce în ce mai mari, pe care le putem dezlănţui asupra aşezărilor în limita energiei disponibile, care se regenerează odată cu distrugerile provocate. Pe măsură ce avansăm, constatăm că anumite tipuri de clădiri papă anumite feluri de catastrofe, aşa că va trebui să învăţăm să folosim întotdeauna cele mai potrivite combinaţii de elemente, pentru a ne atinge scopurile la timp înainte de a rămâne fără energie. Totul începe uşor şi devine ceva mai dificil, în timp (dar jocul oferă o satisfacţie pe măsură la atingerea ţelului), pe măsură ce ne apropiem de final. Nu e la fel de lung (şi nici distractiv) ca Ninjatown, dar dacă vă surâde ideea distrugerii în masă, fără motiv, merită să-i dedicaţi puţintel timp. Din păcate, chiar dacă premisa şi ideea sunt bune, grafica şi sunetul nu susţin prea bine gameplay-ul, iar faptul că nu eşti liber să distrugi mai departe tot ce vrei odată ce-ţi atingi obiectivele (moment în care treci direct la nivelul următor) dăunează grav celor care pur şi simplu vor să se relaxeze în timp ce observă cum se duce



Floric Busuion himself!

lumea dracului. Ar fi mers poate un multiplayer, un mod de liberă distrugere, poate chiar unul în care să construieşti aşezări pe care apoi să le distrugi (eventual sub forma unui editor de misiuni, cum are N+), dar nu le veţi găsi în Elements of Destruction. Păcat că nu ne dă mai mult, dar eu unul aştept o continuare care să diversifice puţintel problema.

■ **Caleb**

alternativa



SIMCITY DS

Dacă vă place ideea de a construi şi administra un oraş, pe lângă distrugerile masive pe care i le puteţi aplica ulterior, asta-i calea.
Dar, vă avertizez, partea de nimiceală, deşi există, nu e nici pe departe la fel de distractivă ca-n Elements of Destruction.

BUNE:
- distrugere în masă, fără motiv
- meteoriţii sunt delicioşi
- distrugere în masă, fără motiv

RELE:
- grafică şi sunet prea simpluţe
- nu are un mod de joc în care să distrugi în voie totul, fără obiective şi limite de timp

CONCLUZIE:



Ideea e bună, realizarea cam lasă loc de mult mai bine. Aştept un sequel care să remedieze din problemele jocului şi să ne arate mai frumos distrugerile, fiindcă se poate mai mult, chiar şi pe micul DS.

7

GRAFICĂ	07
SUNET	06
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	07

Gen Action **Producător** THQ **Distribuitor** THQ **Ofertant** TNT Games
ON-LINE www.thq.com/games/gameinfo.php?id=131

Consolă NintendoDS oferită de TNT Games

CRAYON PHYSICS DELUXE

Câte creioane, atâtea minți, colorate


Vă provoc, minge la steluțe, o mișcare

Acum câteva luni (11) vă povesteam, foarte efervescent, despre Magic Pen, o clonă gratuită a lui Crayon Physics, fără „Deluxe" la acea vreme, care făcea furori printre colegii de muncă și în același timp mă arunca în reflecții serioase legate de felul în care ne funcționează mintea. Era fascinant să privești cum fiecare persoană, lăsată să creeze și să experimenteze, reușea să rezolve nivelurile jocului într-un mod de obicei original și propriu. Și mai interesant era faptul că toți, chiar și cei mai morocănoși, se bucurau ca niște copii când reușeau.

Sub aceste premise se naște o întrebare: dacă în format 2D este destul de ușor de găsit un concurent serios acestor jocuri, Pontifex și Goo fiind printre cele mai apreciate, ce jocuri 3D îți lasă aceeași libertate în experimentare, această libertate în joacă până la urmă, cu legile fizicii și ale mecanicii? Singurul care-mi vine-n minte este Portal, Portal pe care unii îl clasează mai sus decât Dumnezeu (0.), Portal care e departe totuși de libertatea de exprimare oferită de jocurile 2D.

Bineînțeles, extrapolând, găsim mult mai multe: Sims-uri, SimCity-uri, Railroad-uri, însă niciunul care să ne lase să ne jucăm cu fenomenele fizice. De la gravitația pe care o „înțelege" și un bebeluș, la cele mai complexe ca aspirația sau Efectul Coandă, toate ar putea fi asimilate și folosite natural de mult mai mulți oameni ca reguli ale unui joc, comparativ cu cele impuse de RTS-uri, de exemplu. N-ar trebui oare ca producătorii să ia aminte?



Recunoașteți, grafica este senzațională!

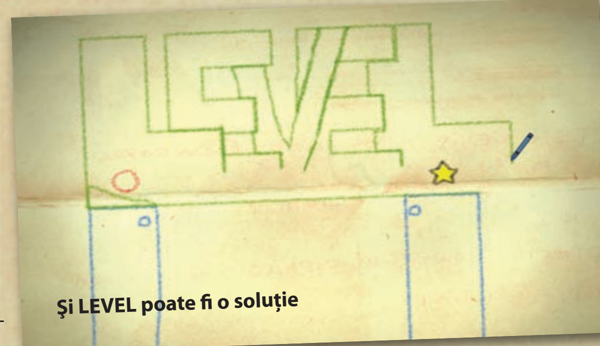
Cărți de colorat alb-negru de lux

Unul dintre indiciile care ne arată de ce nu există un astfel de joc în lumea infinit mai complexă a 3D-ului poate fi găsit chiar aici. Versiunea inițială (gratuită) a jocului a fost creată în doar cinci zile de un singur om, în timp ce pentru cea finală (mai puțin gratuită), în care același om s-a încăpățânat să ne dea libertatea de a desena orice zbârci ne trece prin cap, comparativ cu formele semi-regulate permise inițial, iar acesta să interacționeze real cu mediul înconjurător, a mai fost nevoie de aproape încă doi ani. Bineînțeles, avem peste 70 de niveluri, grafică puțin mai lucrată, un sandbox în care ne putem crea propriile stadii, care apoi pot fi împărtășite comunității și chiar și hartă, dar toate astea nu ar fi trebuit să-i ia mai mult de... șase luni, să zicem. O singură variabilă introdusă și zdrang, încă o duzină de luni de muncă.

Odată cu această schimbare, a venit inițial și dezamăgirea, era ca și cum cineva mi-ar fi stricat formele de lemn cu care înainte construiam de zor și acum eram nevoit să mi le cioplesc singur. Stângăcia și lipsa de obișnuință nu mă ajutau, iar faptul că o bilă neterminată, nu sensibil mai mare, putea fi mai grea decât una închisă îmi dădea dureri de cap. Greutatea obiectelor nu mai este proporțională cu suprafața lor (asta pentru că multe nici nu mai au suprafață), ci cu „metrajul" liniei trasate. Cu alte cuvinte, dacă umpli un obiect cu culoare, poți să-l consideri din plumb.

Cărți de colorat fără desene, goale

Ar fi o comparație bună pentru ce-ți oferă acest joc. Mă așteptam, de asemenea, la niveluri mai dificile, la mecanisme și legături ingenioase fără de care să nu poți trece la următorul nivel, dar producătorul a decis să ia calea inversă și să-mi ofere complexitatea procesului de creare. O direcție pe care nu o doream, pentru că nu o stăpâneam și nici nu o înțelegeam. Asta până când am realizat că jocul te punctează separat dacă termini nivelurile cu ajutorul unui singur desen. Pe unele le-am găsit simple, o pantă sub bila care trebuie să atingă steluța/ele, un cataroi care prin cădere să o împingă în direcția dorită; altele au fost complicate, un balansoar, o spirală, o catapultă, pe altele (10-12) le găsesc imposibile, pur și simplu nu-mi imaginez cum le poți rezolva cu un singur obiect. Eram prins, fascinația revenise, dar parcă ceva se pierduse, ceva greu de exprimat în cuvinte, dar atât de ușor de simțit, „logica fizică".



Și LEVEL poate fi o soluție

E ciudat cum, într-un joc, prea multă libertate poate și strica și sunt convins că multora nu le-a plăcut Morrowind, ce comparație, tocmai din această cauză.

E ciudat că doleanțele de mai sus nu au un impact prea mare asupra distracției radiate de joc sau asupra impresiei bune cu care rămâi și care ar fi putut fi excelentă dacă jocul ar fi aruncat și o poveste de fundal, în genul Goo. De fapt, pot spune sincer că acesta e unul din tipurile de joc cu care vreau să crească copiii mei, deși parcă văd că o să fie înnebuniți după Street Fighter Gangsta sau Gears of War 720, ca și tac-su' de altfel.

■ ncv

www.crayonphysics.com



Demențele continuă numai la Radio 21, cu Orlando, Escu și Popescu!



ARCANUM
Of Steamworks & Magick Obscura



Seara în oraş

M-am trezit într-o alee întunecoasă de la umezeala unei bălţi de culoare şi miros cel puţin dubioase... Mă ridic în capul oaselor şi, după o clipă de mirare, îmi aduc aminte evenimentele serii: o seară ca oricare alta în crâşma mea favorită, cu intenţia de a-mi face rost de banii de chirie din buzunarul vreunui ţăran mai credul la un joc de cărţi... treaba mergea destul de bine până când elful ăla nenorocit i-a atras atenţia căpcăunului pe care tocmai îl uşuram de bani asupra petelor colorate de pe spatele cărţilor cu care jucam... următorul lucru pe care l-am văzut în timp ce încercam să mă scot cumva a fost un pumn uriaş care tocmai intrase pe orbită în coliziune directă cu nasul meu (îl ating - doare, dar asta e bine, înseamnă că mai e ataşat).

Mă pipăi... toate oasele par să fie la locul lor... ce uşurare, că tot n-aveam bani de alchimist... sabia e la locul ei, cuţitele din cizme mă rod ca de-obicei, punga de bani... LA NAIBA... reuşisem să şterpelesc vreo 10 galbeni de la magul ăla ameţit... naiba să-i ia pe elfi cu onoarea lor cu tot...

Mă ridic de jos şi mă îndrept încet, cu pas măsurat spre lumina de la capătul aleii, mă opresc sub becul de stradă şi scot ceasul piticesc pe care l-am primit cadou la a 13-a aniversare de la mătuşa Vera: e 4 jumate... pff… toate crâşmele sunt închise sau prea afumate ca să mai pot face ceva acum… şi dacă mă prinde Maximus că tot n-am banii, mă scurtează de-un cap... nici nu vreau să mă gândesc care…

Drept şi prin urmare mă îndrept cu pas hotărât spre gară, cu intenţia clară de a-mi petrece ziua în buda primului tren care-mi iese-n faţă.

Zis şi făcut. Mă-ndrept încetişor spre nordul oraşului, mergând cu grijă şi pe la umbră… deşi e cam târziu, nu aş vrea să mă trezesc cu un jumate-orc căutându-mi cadavrul de banii inexistenţi.

După vreo oră ajung în gară şi mă ascund (nu fără talent) în umbra unui stâlp de poştă, şi-aştept... după vreo două ore mă trezeşte din toropeală sirena bine cunoscută a unui tren; mă ghemuiesc în culcuşul meu, pregătit să sar şi aştept răbdător momentul oportun. După vreo jumate de oră, mă găsesc pitulat bine şi incomod dar neştiut de nimeni într-un colac de funie... ghinion, era marfar…

Debarcarea

Spre seară, aud din nou sirena anunţând că ne apropiem de vreo aşezare, ca atare ies din ascunzătoare, nemaifiind impresionat de perspectiva unei debarcări forţate; trenul se opreşte pentru aprovizionarea cu apă şi cărbuni, timp în care eu mă fofilez uşor printre angajaţii prea ocupaţi cu treaba lor ca să mă observe şi mă îndrept spre sătucul care se profilează în spatele gării. Pe drum verific inscripţia de pe stâlp: am ajuns în WhiteRoot - grozav… alt cătun uitat de lume… măcar am scăpat de Maximus şi trepăduşii lui...

Înveselit la acest ultim gând, mă plimb printre căsuţele cochete împodobite de flori vesele, până când un ghiorţăit înfiorător îmi aduce aminte că nu am pus nimic în gură de peste 20 de ore.

Continui să colind pe străzile ciudat de pustii până când o foarte familiară firmă în forma unei halbe suspendate deasupra uşii uneia dintre case mă atrage spre crâşmă… verific: Acul ameţit... hmm... totuna îmi e; ridic din umeri şi intru.



Înăuntru nu e mai vesel decât pe străzi - prin fumul mai des decât neuronii din capul unui vrăjitor reuşesc să văd că sunt cam o duzină de mese rotunde, scunde, la una din spate un individ stă sprijinit într-un colţ şi sforăie zgomotos în timp ce la masa chiar din faţa tejghelei vreo 3 pitici discută aprins. Mă apropii, părând concentrat pe lipsa unui barman, şi ascult preţ de câteva minute: aparent un individ numit Daniel le cam face probleme locuitorilor din WhiteRoot şi vor să pună la cale o mică linşare pentru el... să am grijă să nu îmi rezerve cumva şi mie această onoare..

Mă bag şi eu în vorbă, şi după câteva minute abilităţile mele sociale mă pun în temă cu tot ce se întâmplă, precum şi în faţa unei farfurii pe care se află un prânz copios şi a unei halbe imense de bere tare şi reci... bere piticească, ce să mai vorbim...



Înghit în sec şi încerc să mă decid dacă e mai bine să-mi încerc norocul cu Daniel sau cu furia piticilor... armele îndreptate fără politeţe spre spinarea mea îmi dau fiori puternici de-a lungul spinării...„aşa s-o fi simţind curajul", mă gândesc în timp ce mă îndrept clătinându-mă spre uşa neagră, mucegăită a casei.

Ciocănesc discret de două ori şi dau să fac urgent cale-ntoarsă când o voce cadaverică răsună din spatele meu: INTRĂ!

Deschid timid uşa: înăuntru e din nou exact ce mă aşteptam, din păcate: semne arcane desenate cu vopsea roşie (sigur e vopsea... ce ar putea fi, nu ?) acoperă fiecare centimetru de tapet vechi şi rupt, duşumeaua plină de noroi întărit lasă norişori de praf să se ridice la fiecare pas… v-aţi făcut o idee, nu ? Eu mi-am făcut o părere încât să vreau să o iau la fugă, dar din păcate uşa se-nchide scârţâind în urma mea. Aş fi vrut eu să se fi închis singură... din păcate însă, nişte oase aparţinând unei mâini scheletice a unui... schelet se luptă placid cu clanţa rotundă pe care lipsa de piele nu-i dă o priză prea bună.

În cele din urmă, scheletul reuşeşte sub privirile mele îngrozite să închidă uşa şi rămâne acolo holbându-se cu orbitele alea goale direct în ochii mei paralizaţi de groază.

În misiune

Răcoarea dimineţii mă trezeşte la realitate şi constat că sunt în picioare (?!) înconjurat de mai mulţi pitici înarmaţi cu muschete ponosite.

Aparent, am reuşit să fiu numit şerif-adjunct şi expediat (sub escortă) direct în faţa casei acestui Daniel, cu ordinele clare de a-l aresta, viu sau mort (notă mentală: data viitoare să nu mai beau o halbă întreagă de bere piticească...)

Casa se află undeva la periferia satului, şi pot să spun că arată exact cum m-aş fi aşteptat de la casa unui necromancer de la ţară: cărămizile sunt înnegrite de fum, obloanele jigărite se bălăbăne scârţâind în balamale, iarba refuză cu îndărătnicie să crească de la 300 de metri de casă...

Daniel

Sunt trezit din paralizia temporară de aceeaşi voce cavernoasă care mă surprinde la câţiva metri în spate: „VĂ POT AJUTA CU CEVA?"

Mă întorc încet, cu ochii închişi, prea înfricoşat să mă uit şi nu ştiu cum mă aud spunând: „domnule Daniel, în numele legii, vă arestez".

Un râset nu foarte amuzat mă face să deschid ochii şi să privesc la silueta subţire a unui om de vreo 30 de ani care, aruncându-şi mâinile în aer începe pasele şi vorbele abracadabrante ale vreunei vrăji care probabil nu o să îmi placă.

Mă aplec şi arunc fulgerător ambele cuţite în el, unul i se înfige în umărul drept, iar celălalt direct în piept. Încep să sper că am o şansă, dar nepăsător Daniel le scoate afară şi sub privirile mele îngrozite execută câteva vrăji care îi închid rănile cu totul (şi repară şi cămaşa sfâşiată). Dau să o iau la goană pe uşă, dar dau nas în nas cu scheletul care ţinea uşa chiar foarte bine închisă. Daniel tocmai termina o altă vrajă în spatele meu şi, mai mult din instinct, mă arunc într-o parte şi scot sabia, vraja făcând o mică gaură fumegândă în uşa din spatele meu.

Încercând din greu să găsesc o soluţie pentru a-mi scăpa pielea neciuruită de vrăji, îmi aduc aminte de ce





spunea mereu conductorul trenului când vreun mag mai ameţit dădea să se urce în tren în dreptul locomotivei: „În spate, în spate, ce vrei să se strice trenul cu noi în el? Ştii foarte bine că tehnologia şi magia nu se împacă."

După vreo două pase mentale, de care sunt chiar mândru, iau în mână ceasul piticesc de la mătuşa Vera şi, pe când vrăjitorul pregătea o vrajă şi mai lungă şi mai complicată (mă trec nădușelile când mă gândesc ce ar fi făcut din mine) arunc cu ceasul în el. Spre stupoarea mea, firişoarele subţiri de energie magică ce se încurcau în jurul lui Daniel se dau la o parte grăbite din calea ceasului, iar restul se adună repede în găurica făcută, de parcă ar fi luat toate în acelaşi timp hotărârea de a o umple, iar în urma ciocnirii lor urmează o explozie purpurie care îi pulverizează mâinile vrăjitorului.

Eroul

Inutil de spus că piticii din WhiteRoot m-au recompensat generos pentru arestarea necromancerului care profanase mormintele strămoşilor lor şi, cu prima ocazie, m-am întors în Tarant unde i-am plătit întreit datoria lui Maximus (nu de alta, dar altfel nu mi-ar fi îngăduit să-mi păstrez toate membrele şi degetele ataşate) şi mi-am continuat liniştit viaţa de zi cu zi.

Dacă vă întrebaţi ce s-a întâmplat cu ceasul de la mătuşa Vera… ei bine pare-se că în urma exploziei s-a hotărât că s-a săturat să stea în buzunarul meu ponosit şi a plecat singur pe coclauri hotărât să găsească tărâmul lui Cronos unde să-şi facă o familie şi să aibă multe ceasuri de mână împreună cu cel mai frumos ceas cu pendulă pe care îl va întâlni.

(Ceva) mai obiectiv

Scurta povestire pe care v-am prezentat-o mai sus este doar ceea ce îi poate trece prin cap unui RPG-ist după ce se aclimatizează cu universul jocului Arcanum.

Nu cred că mai e nevoie să vă fac o listă cu toate bug-urile, exploit-urile, posibilităţile, problemele, părţile clasice sau originale ale acestui joc. Relevante pentru Arcanum sunt atmosfera, şansa de a vă pierde într-o lume originală care oferă posibilităţi noi imaginaţiei unui RPG-ist înrăit sau o introducere de zile mari pentru un novice întru ale jocurilor de acest gen.

Dacă aţi citit ce am scris mai sus, aţi înţeles că este vorba de un RPG bazat pe o lume guvernată de conflictul între lumea magică şi cea tehnologică, care vă dă posibilităţi extinse de a vă dezvolta personajul, totul fiind despre marea decizie: magie sau tehnologie, decizie pe care o veţi lua dacă vreţi să faceţi ceva cu spor în acest joc, calea de mijloc lăsându-vă cam prea slăbuţ pentru a putea da marea luptă de la sfârşit (oops... ăla a fost un spoiler, nu?)

Pe plan tehnic, vorbim de un top-down RPG, cu luptele desfăşurate turn-based, ceea ce este foarte plăcut având în vedere că nu sunt foarte multe (spre deosebire de alte jocuri de gen), ci puţine, dar de obicei intense (excepţie făcând câteva dungeon-uri unde vă veţi lupta aproape pentru fiecare pas).

Sistemul de abilităţi şi skill-uri este unul destul de clasic, din nou apărând contrastul dintre tehnologie şi magie, care vă va ghida pe parcursul întregului joc, pe lângă clasica luptă morală între bine şi rău care, vă va pune de mai multe ori în faţa deciziei: „cu ăsta ce fac, îl omor, îl jefuiesc sau îl ajut ?"

Concluzie (?)

Principala (dacă nu chiar unica) idee a acestui joc este conflictul dintre magie şi tehnologie, conflict care face de fapt parte şi din viaţa noastră de zi cu zi, în care avem de ales dacă ne vom petrece timpul într-un mod pragmatic, esenţial (şi indispensabil, ce-i drept), dar lipsit de farmec, sau într-o lume mai frumoasă, plină de magia noului şi imaginaţiei, adică decizia: azi mai fac un ban în plus sau citesc o carte, cânt un cântec, scriu (sau măcar citesc) o poezie, mă uit cu ochii măriţi de uimire la un apus roşu ca sângele zmeilor etc.

Din păcate, lumea în care trăim este ce-i drept condusă de cei pragmatici, cei care au uitat să viseze, cei care văd în jurul lor doar posibilităţi de îmbogăţire sau de exploatare, dar, după cum spunea şi răposatul Lennon: „You may say I'm a dreamer, but I'm not the only one...". Deci să nu ne ascundem după deget, această decizie o luăm fiecare dintre noi în fiecare zi.

Ca urmare, încercaţi Arcanum şi luaţi decizia: veţi merge pe calea magiei sau a tehnologiei ?

■ **Elessar**





Ice Breaker

Negru Viking, caut ceață

http://www.miniclip.com/games/ice-breaker/ro/

Orm Tostesson era un viking pur sânge. Mânca fix ca un urs, se bătea ca un apucat și bea ca un porc. Mândria lui era că nu pică niciodată sub masă, pentru că avea el grijă s-o facă bucăți de la bun început. Câțiva amici vikingi cam mustăceau că ăsta e trișat în toată regula, dar nimeni nu-i asculta. Orm le tăiase deja urechile.

Partea nasoală a venit odată cu zilele lui decembrie, când o adiere care ar fi băgat pneumonia și într-un urs alb i-a luat amicii de bețivărit pe sus și i-a împrăștiat prin ghețarii Scandinaviei. Nu, nu printre, ci prin. Fix în interior, unde nu e nici durere, nici întristare, ci doar somn criogenic.

Inițial, Orm era pe jos de râs. S-a strâmbat la ei, le-a desenat fundițe roz (barbă și mustăți aveau deja. Și da, nu e foarte fun să mâzgălești o poză de viking), le-a mai desenat și niște măscări pe figuri. După o zi, era deja plictisit de moarte.

A stat, a cugetat îndelung (adică vreo 10 minute, în rest s-a îmbătat), a mormăit ceva urât despre „Odinii mă-sii de treabă!" și și-a acceptat soarta: trebuie să-și ia drakkarul și să-i scoată pe toți din congelatorul ăla natural. Are 40 de scenarii pline de amici foarte cool, un număr finit de tăieturi pentru fiecare nivel, o hartă, un butoi cu bere… hai că merge. Mda, merge până la nivelul trei, de unde trebuie să mai lucrezi și cu capul. Adică să gândești, nu să bați nituri cu el în puntea corăbiei. S-o descurca oare?



Hitstick 2

Ăla îmbrăcat în negru. Care împușcă din greu

http://www.addictinggames.com/hitstick2.html



Bine v-ați autentificat pe Crimebook, prima rețea socială pentru asasini. Aveți un mesaj nou:

„Ba, noi îl vrem mort pe Shiba Makimura. Avem motive foarte întemeiate pentru a-i dori moartea. Motive pe care nu ți le vom dezvălui pentru că nu vrem. Nu vrem să adormi de plictiseală ca data trecută. Sau să ne bagi în spam. Deci: Shiba – foarte mort. Gărzile de corp nu ne interesează, da' cică e mai mișto să-i omori pe toți. Nu uita să le tragi în cap, pică de la primul glonț. Și pot fi și împăiați mai ușor. Hai pa!"

Cred că e clar pentru toata lumea: Hitstick 2 e făcut după chipul și asemănarea lui Hitman 2, un joculete foarte mișto la vremea lui. De fapt, e singurul joc în care am putut fugări o bucătăreasă italiană cu o crosă de golf și un satâr de bucătărie. Flash-ul de față n-are nici complexitatea și nici cerințele tehnice ale originalului, dar are destul sânge în grafică pentru a fi considerat măcar prezentabil. Îți alegi arma (eu recomand Kalașnikovul, e mai subtil), intri în decor, tragi în tot ce mișcă, mormăi satisfăcut "I killed Kenny, I'm bastard!" și continui să te întrebi de ce naiba i-au zis Hitstick 2 când nu vezi nici măcar un băț în tot jocul.

Dragilor, e foarte simplu: bățul ăla din titlu îi ferește pe producători de plăți inutile pentru drepturi de autor. În plus, bățul poate fi băgat undeva deținătorilor de drepturi de autor. Unde? În Eidos. Sediul central.



Karate King

The Fisting of The Dragon

http://www.miniclip.com/games/karate-king/ro/



Japonezii au dat lumii două lucruri: hentai și karate. De fapt, și una și alta sunt cam aceeași chestie, cu diferența că în karate aia răi mor, iar în hentai mor de plăcere. În fine, nu despre hentai voiam să vă povestesc, pentru că n-am chef să mă trezesc corectat la fiecare frază. Să trecem deci la karate.

Jocuri cu bătăi, aruncări și alte chinezării imposibile s-au făcut încă de pe vremea când Bruce Lee se încălța cu fesul și făcea triplu salt mortal după biberon. Tradiția a continuat până în zilele noastre, așa că era vremea ca și această rubrică să menționeze un titlu de gen.

Tadadam: Karate King. Am zâmbit superior în fața numelui extrem de original și am dat Play. Ok, mă mișc în decor 3D și niște urâți vin înspre mine. Și dau cu mine de masa până o rup în două (știam eu că orezarii ăștia au mobilă inteligentă). Mă ridic de jos, mârâi ceva de tot neamul lor, îi fixez cu o privire de aia oblică… și observ și tastele. Z le rupe lor masa de spinare, C le perforează mutrele rapid, X e echivalentul japonez pentru „una din fundu' grădinii"*, iar Space face un măcel special… când are chef. Sau dacă ești destul de nervos.

Per total, jocul ețul ăsta e cât se poate de tâmpițel, da' simpatic. Reacționează rapid la comenzi, oferă un kil serios de carne de pumn, are sunete la fel de agasante ca și alea reale, în fine, merită testat într-o zi din aia ploioasă în care ești falit mort și nici gagica nu-ți vine în vizită. Wakarimasu ka? Hai? Atunci sayonara!

*a nu se confunda cu „una în fundu' grădinii". Aia e hentai-fu.



Karoshi suicide salaryman

Nu există viața de dupa moa…corporație

http://www.addictinggames.com/karoshisuicidesalaryman.html



Atenție: orezul dăunează grav sănătății. Pentru a vă păstra sănătatea, nu consumați orez, mai ales în cadrul unor corporații americane. Cam asta scrie pe orice pachet de potol primit de angajați din partea Starsucks, ultima corporație americană înfiptă pe pământ japonez. Din păcate, avertismentul era tipărit doar în engleză, iar bietul Karoshi nu știe să citească decât în păsăreasca aia niponă pe care n-o pricepe nimeni normal la cap.

Prin urmare, a mâncat cuminte tot ce-a primit, până când a luat-o razna, a avut un moment de revelație și-a dat seama că viața lui e de <reclamă la laxative>, așa că ar fi mult mai mișto să se omoare. E japonez, nu încercați să-l înțelegeți.

Așa că o firmă miloasă din fire (după standarde japoneze, eu încă îi consider niște psihopați digitali) i-a oferit un joc întreg în care să-și zboare, împrăștie, piseze, explodeze, prăjească sau tatueze creierii după pofta inimii. Pentru că și o sinucidere bună cere ceva imaginație și logică.

■ **Jack the Ripper**

GoCycle – bicicleta electrică



Pentru cei care doresc să circule în aer liber, să stea mai mult timp în natură, s-a inventat şi bicicleta… electrică. Poveşti de acest gen s-au mai auzit, însă de această dată specificaţiile sunt ceva mai realiste. De exemplu, bicicleta minune cântăreşte doar 16 kg şi, datorită „motoraşului" său, se poate atinge o viteză maximă de 25 km/oră. O încărcare completă a acumulatorilor săi garantează parcurgerea unei distanţe de aproximativ 30 – 35 de km, suficientă bănuiesc să te strecori rapid, fără efort şi fără nervi prin trafic de acasă către orice destinaţie din localitate. Preţul din păcate nu este unul foarte accesibil încât să ne-o permitem din banii de buzunar pe o lună, însă la un calcul simplist, cam într-un an, maxim doi, investiţia se amortizează.

BenQ MID S6



O idee genială a celor de la BenQ de a lansa pe piaţă un dispozitiv dedicat celor care vor să stea cât mai mult online oriunde şi oricând, dar fără să fie împovăraţi de kilogramele multiple ale unui notebook sau de dimensiunile insuficiente ale ecranului unui PDA sau telefon mobil. MID S6 încorporează un ecran TFT cu o diagonală de 4,8 ţoli, sensibil la atingere şi are o rezoluţie nativă de 800 x 480. Procesarea informaţiilor intră în sarcina unui procesor Intel Atom ce rulează la frecvenţa de 800 MHz ce ţine o legătură foarte strânsă cu o memorie RAM de tip DDR2 ce totalizează 512 MB. Pentru că în afară de browsing se mai pot asculta melodii, vizualiza fotografii sau filmuleţe chiar şi unele codate în format H.264, producătorii au inclus şi un HDD rapid de tip SSD ce totalizează 2 GB. Pentru a stoca totuşi cantităţi mai mari de date, este recomandat a se utiliza carduri de memorie ce pot fi accesate prin intermediul funcţiei de card reader încorporate.

Pentru că este un dispozitiv mobil, se subînţelege că trebuie să existe şi o conectică bogată. Astfel, în funcţie de necesităţi, se pot accesa informaţii prin intermediul modulului încorporat Wi-Fi, prin Bluetooth sau chiar WWAN, adică transfer de date prin reţele de telefonie 3G sau prin GSM.

Ofertant: Partenerii BenQ, **Preţ:** N/A

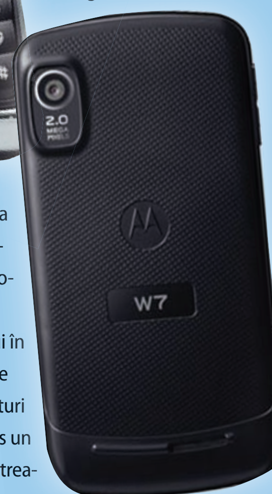


MOTOROLA W7 ACTIVE EDITION



Chiar în momentul în care multă lume îşi făcea griji că cei de la Motorola ar fi în suferinţă şi că ar fi un pacient ţinut în viaţă doar cu ajutorul aparatelor, apare pe piaţă un nou model de terminal mobil.

Noul Moto W7 Active Edition este un telefon mai special, dedicat persoanelor care vor să fie în formă, adică cei care preferă să facă sport, să-şi menţină condiţia fizică foarte bună. În afară de dulcegăriile clasice ale unui telefon, Motorola W7 Active Edition dispune şi de un accelerometru ce detectează mişcările utilizatorului în momentul în care este pregătit de sport. Alături de acesta, a fost inclus un pedometru ce înregistrează destul de exact distanţa parcursă de o persoană în acea zi, fie printr-o simplă deplasare, fie prin alergare. Bagajul de aplicaţii a fost îmbogăţit şi cu funcţii speciale dedicate activităţilor sportive. Astfel simţi că în orice moment poţi beneficia de serviciile propriului tău antrenor.



Specificaţii

- Reţele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 850 / HSDPA 1900 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 99 x 49 x 15 mm
- Greutate: 105 grame
- Ecran: TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 2 megapixeli (1600 x 1200)
- Sunet: Polifonic, MP3, eAAC+
- Transfer Date: GPRS, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA
- GPS: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 910 mAh
- Stand-by: până la 300 ore
- Talk time: maximum 8 ore



DJ Hero

Bănuiesc că ești foarte familiarizat cu jocurile Guitar Hero sau RockBand. Ce-i drept, au dat o lovitură grea tuturor titlurilor de jocuri mai mult sau mai puţin celebre. Aceste jocuri au devenit atât de cunoscute încât s-au dezvoltat, inventat și revoluţionat o sumedenie de gadgeturi și accesorii dedicate numai și numai acestui curent.
Se pare că eroii noștri nu se opresc aici și continuă seria de succes cu un nou accesoriu, dedicat de această dată celor care iubesc muzica dance.
Un alt segment de utilizatori care abia așteaptă să le fie gâdilate simţurile și să le furnice vârful degetelor la fiecare „beat" pe care îl aud.
DJ Hero, după cum reiese și din denumire, este însoţit de un simulator de platane ce vă permite să cântaţi live reprize de mixuri pe ritmuri de R&B, Hip-Hop, dance, electro etc.

Știu, sună excelent, însă e bine de știut că totuși munca de DJ nu se rezumă doar la apăsatul pe ritm a câtorva butoane.

Logitech Harmony Adapter



Seria ideilor bune marca Logitech continuă în această vară și cu lansarea pe piaţă a unei noi soluţii marca Logitech Harmony. Această soluţie, care de fapt nu este nimic altceva decât un simplu adaptor, face posibilă o comunicare mult mai strânsă între om și consola Sony PS3. Se știe că această consolă oferă posibilitatea de a reda și discuri Blu-ray, așadar consola noastră minunată se transformă „instantaneu" într-un home cinema redutabil, printr-o simplă apăsare de buton. Împreună cu orice model de telecomandă din seria... bineînţeles... Harmony, se pot realiza toate cele 51 de comenzi pe care consola PS3 le știe. Simplu și fără bătăi de cap.

LG GD900 CRYSTAL



În ciuda designului său extraordinar, cei de la LG nu mizează tot pe o singură carte. Cu fiecare model de telefon mobil pe care compania LG l-a lansat în ultimul timp, s-au perfecţionat din ce în ce mai mult. Acest model ce abia așteaptă să fie „împrăștiat" în întreaga lume oferă funcţii din ce în ce mai avansate. De exemplu posibilitatea de a folosi gesturi sau metoda multi-touch a ecranului LCD. Bineînţeles, acestea sunt doar câteva dintre noutăţi. Ce ziceţi de accelerometru? Datorită acestui senzor, imaginea afișată se poate roti automat în funcţie de poziţia în care ţineţi telefonul.

Un element deosebit de design pe care nu l-am văzut la alte telefoane este zona tastelor. Întreaga suprafaţă este complet transparentă și dă senzaţia că cifrele sunt proiectate holografic. Această senzaţie este accentuată și de faptul că butoanele nu sunt evidenţiate, telefonul răspunzând la comenzi la simpla atingere. Și uite așa trecem spre zona S.F.

Specificaţii

- Reţea: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: –
- Ecran: TFT - touchscreen, 16 mil culori, 480 x 800 pixeli
- Cameră foto: 8 MP, (3264 x 2448)
- Sunet: MP3, eAAC+, WMA, Polifonic
- Video Player: MPEG4, WMV, 3GP, DivX
- Transfer Date: GPRS, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port Infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion





PHILIPS XENIUM X520

Cele mai nesuferite momente sunt cele în care eşti dependent de telefonul tău mobil şi în disperare de cauză acesta urlă ca din gură de şarpe că acumulatorul e pe terminate. În condiţii normale, ai da fuguţa la încărcător şi l-ai pune la încărcat. Ce te faci atunci când nu ai această posibilitate? Nimic ieşit din comun... dacă ai un Philips Xenium X520 la îndemână. Pe lângă designul său mai deosebit, acest telefon mai are un atu: poate funcţiona şi cu baterii de tip AAA. În momentele critice, dai o fugă la primul magazin şi ai şanse foarte mari să găseşti un set de baterii.

Specificaţii

- Reţea: GSM 850 / GSM 1800 / GSM 1900
- Dimensiuni: 111 x 45 x 17 mm
- Greutate: –
- Ecran: TFT, 256.000 culori, 176 x 220 pixeli
- Cameră foto: 2 MP, (1600 x 1200)
- Sunet: Polifonic, MP3,AAC+,WMA, MPEG4
- Transfer Date: GPRS, HSCSD, EDGE
- Mesagerie: SMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- GPS: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1050 mAh
- Stand-by: până la 740 ore
- Talk time: maximum 8 ore

Belkin Powerline AV Starter Kit Bridge



Există situaţii când dorim să ne extindem o parte a propriei noastre reţele de calculatoare în locaţii care uneori sunt destul de imposibil de atins. Întotdeauna există varianta wireless, însă din motive de viteză, aglomerarea spectrului dedicat transmisiilor wireless, multiple interferenţe, nici acest lucru nu se poate realiza. Soluţia cea mai eficientă, ce nu implică găuritul de pereţi sau trasarea unor fire ce ar strica estetica acelei zone, o reprezintă transferul de date prin intermediul firelor de electricitate. În orice încăpere există cel puţin o priză, soluţie ce poate fi materializată cu un echipament Belkin. Noua variantă a kit-ului F5d4074 permite „teoretic" un transfer de date la o viteză de până la 200 Mbps, însă din motive ce ţin de calitatea firelor, a prizelor, a distanţei, această rată de transfer poate să scadă până la 50-70 Mbps.

Ofertant: PCCenter.ro **Preţ:** 249 Lei

Led Alarm Clock



În caz că încă îţi mai e dor de perioadele petrecute pe la ţară, la bunici, când auzeai din depărtare triluri interminabile ale unui cuc neastâmpărat sau de dimineţile răcoroase când te trezeai foarte devreme la insistenţele nesuferite ale cocoşului împintenat, atunci ai posibilitatea de a retrăi acele momente chiar la tine acasă. A apărut ceasul deşteptător cu „cuc" electronic. Acesta poate fi reglat să „ciripească" în mai multe feluri, iar în timp ce face asta mai prestează şi diverse mişcări sau dansuri mecanizate pline de haz.

■ **BogdanS**





CELE MAI BUNE SFATURI PENTRU UN BLOGGER LA ÎNCEPUT DE DRUM.



PC-PRACTIC
... mai ușor nu se poate

CAUTĂ REVISTA LA CHIOȘCURI



HAPPY Children's Day

A venit şi minunata lună în care copiii cuminţi de pretutindeni îşi serbează ziua internaţională şi, evident, vor curge râuri de cadouri şi jucării. Ca să ne asortăm evenimentului, am căutat în lung şi-n lat lucruri trăsnite ce sunt direct conectabile printr-un simplu port USB cu lumea IT-ului.

Şi dacă tot am dat startul la nebunii, aşteptăm sugestii şi ponturi cu privire la năzbâtiile şi creaţiile trăsnite ale voastre sau ale altora.

■ **BogdanS**

E vreun doctor în zonă?

Auzi un strigăt de ajutor şi nu ştii de unde vine? A început cumva PC-ul tău să dea rateuri? Poate că ar fi bine să dai fuguţa după un doctoraş. Doar nu vrei să rămâi în pană tocmai acum când ţi-ai cumpărat un nou joculeţ. Până ajunge salvarea, fă bine şi apelează la perfuzia minune ce conţine un leac pentru nenumăraţi viruşi... virtuali. S-ar putea chiar să salvezi viaţa prietenului tău.

1



USB Cup Warmer

2

După un tratament atât de dificil, e bine să te pui pe picioare cu o cană cu ceai sau lapte, lapte cu cacao sau ceva... decofeinizat. Cât timp eşti concentrat asupra prietenului tău calculatorul, poţi folosi acest suport pentru a-ţi menţine constantă temperatura băuturii proaspăt preparate.



USB Bamboo Mini Mill Fountain

Uneori nu strică să ai lângă tine o oază de linişte şi relaxare. Totuşi, dacă ai foarte mult de lucru şi chiar nu poţi să te desprinzi de calculator, atunci vine oaza de relaxare la Mahomed.

3



TIE Fighter webcam

Fiecare avem de dus un război, preferabil unul virtual, iar atunci când vrei să-ţi încurajezi coechipierii, e bine ca aceştia să te şi vadă. Tu în schimb vei fi şi mai motivat şi încrezător în şansele de reuşită când ştii că armata Republicii este aliatul tău.



4

USB Rota-Rota Hub



Cu atâtea accesorii şi lucruri interesante în jurul tău, nici nu este de mirare că rămâi urgent fără energie. O porţie extra de vitamine poţi obţine cu un astfel de hub USB. Alături de cele 3 extra porturi USB nouţe, ai inclus şi un card reader şi 2 display-uri pe care e afişată temperatura componentelor vitale ale PC-ului. E bine să fii mereu informat.

5

Rusted Steampunk USB Drive

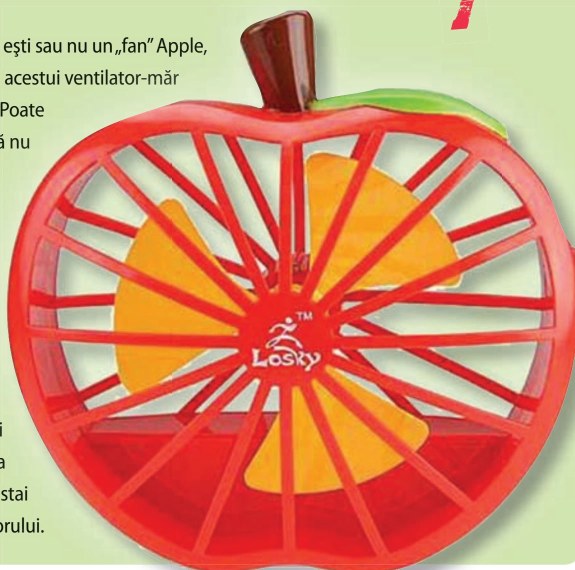


6

Dacă ai „găsit" această piesă veche, înseamnă că ai cucerit nişte teritorii noi. Dar stai, această componentă ce doar pare a fi uitată pe fundul unui lac de ani de zile poate conţine informaţii vitale şi de actualitate.

USB Apple Fan

7



Chiar dacă eşti sau nu un „fan" Apple, avantajul acestui ventilator-măr tot îl sesizezi. Poate acum, cât încă nu sunt căldurile nebune de vară, poţi să îl priveşti ca un simplu obiect de decor, însă mai târziu s-ar putea să-i apreciezi briza răcoroasă cât stai în faţa monitorului.

Ursuleţul USB cu ceas şi alarmă

8



Aoleuuuu, ai văzut cât de târziu s-a făcut? E timpul să o tai la somn. Noroc că pot să îi şoptesc lui Moş Martin să regleze alarma să mă pot trezi dimineaţa. Poate chiar reuşesc să şi ajung la timp la întâlnire. Cine ştie.

Funny Turtle-look USB 2.0 hub

9

Asta numesc eu îmbinarea utilului cu plăcutul. Dacă ai nevoie de un hub în care să îţi conectezi şi alte device-uri USB, apelezi la mica ţestoasă. Dacă ai nevoie de un locşor unde să păstrezi grămezile de mărunţiş rămas de la diverse achiziţii, apelezi la ţestoasă. Ai nevoie de un obiect interesant, drăguţ, vesel şi verde pe birou? Apelezi din nou la... cardul de credit al părinţilor.



USB Lounge Lamp

10

Ai o întâlnire romantică şi nu ai apucat să faci rezervare la localul ei preferat? Nicio problemă. O poţi invita la tine la birou. În cazuri de urgenţă, merge şi mâncarea comandată pe net căreia îi adaugi o atmosferă romantică creată de această lampă mai deosebită. Un alt scenariu ar fi cel în care rămâi pe întuneric şi nu ai antrenamentul necesar să nimereşti tastele fără sa le priveşti. E bine că sunt soluţii.



Panasonic DMC-FS6

Slim & Stilish

Ofertant: Partenerii Panasonic, **Preț:** 469 Lei

Panasonic DMC-FS6 este o alegere excelentă pentru cei care doresc să aibă cât mai multe amintiri din vacanțe, fără să le fie afectat bugetul. Această cameră foto face parte din segmentul camerelor digitale compacte și dispune de un sistem optic ce-i permite un zoom optic de 4x. În ciuda dimensiunilor sale foarte reduse, se obțin imagini foarte plăcute, la o rezoluție foarte mare, datorită senzorului foto de 8.1 megapixeli. După cum spuneam, această cameră foto poate fi utilizată de către orice persoană, mai mult sau mai puțin familiarizată cu astfel de dispozitive. Meniul aparatului este mai mult decât simplist, majoritatea reglajelor fiind realizate automat. Pentru că vorbim de un produs destinat publicului larg, acesta dispune și de un sistem foarte bine pus la punct de stabilizare a imaginii și detectare a fețelor umane. Această caracteristică ajută foarte mult la focusare, rezultând o imagine mult mai clară. Avantajul acestui model este dat și de înglobarea unui ecran LCD de mari dimensiuni. La diagonala sa de 2,5 inchi, este mult mai simplu și mai rapid să faceți instantanee în fel și fel de situații nostime.

Nici fotografiile în mișcare nu sunt ignorate. Înregistrarea filmulețelor se face doar la rezoluția de 848 x 480, însă imaginea este foarte cursivă deoarece beneficiază din plin de avantajul celor 30 de cadre pe secundă.



Hercules DJ Console RMX

Fii stăpânul ritmurilor



Un nou succes în materie de echipamente muzicale e gata să facă ravagii printre milioanele de fani înnebuniți de muzică. Fiecare dintre noi a călcat cel puțin o dată pragul unei discoteci sau al vreunui club. Atmosferă plăcută, companie pe alese și beat-uri alese pe sprânceană. Practic atmosfera creată de muzică este cea care ține petrecerea în picioare. Nu contează numărul de clienți, nu contează cantitatea și calitatea lichidelor, nu contează că a trecut de mult ora ta de somn, important e că muzica e cea care te ține în priză.

În această industrie, concurența e puternică, iar dacă nu înțelegi sau trăiești la intensitate maximă melodiile, nu prea poți avea mare succes. Job-ul de DJ nu este unul ușor, este însă incredibil de plăcut, iar cu ajutorul unor echipamente din ce în ce mai performante muzica este transformată în artă.

Evoluția a venit și în acest domeniu, sunt din ce în ce mai puțini cei ce mixează încă pe discuri de vinil, totul se digitalizează, totul se automatizează. Dacă în trecut această pasiune putea fi întreținută de câțiva oameni, acum, oricine, cu puțină ureche muzicală poate să-și realizeze propriile compilații și hit-uri.



Începutul a fost mai timid, iar primii care au făcut pasul curajos au fost cei de la Hercules. Primele variante ale consolei de DJ au fost apreciate de mulți utilizatori ce foloseau fel și fel de aplicații pe PC pentru a compune mix-uri proprii. Din moment ce acest prim pas a fost bine primit, a urmat următorul pas major, care de această dată presimt că va fi și mai apreciat. Noul Hercules DJ Console RMX este deja un echipament ce face parte din categoria „profi" și acest lucru nu o spun numai eu, ci și producătorii și, de ce nu, cei care deja și-au arătat măiestria pe astfel de echipamente.

Hercules DJ Console RMX rămâne tot portabil, necesitând doar o simplă conexiune USB pentru a fi pus în funcțiune. DJ-ii cu experiență vor remarca rapid calitatea construcției acestui device. Toate butoanele și mixer-ele sunt de cea mai bună calitate, sunt extrem de precise și sunt poziționate foarte aerisit astfel încât să poată fi ușor de utilizat. O bună parte dintre ele dispun și de un back-light cu o nuanță albăstruie ce devin automat mult mai ușor de remarcat chiar și în lumină mai difuză. Designul este excepțional și se remarcă finețea detaliilor fiecărui element în parte.

Pe lângă „intrarea" audio digitală sub forma portului USB, se remarcă și existența altor 4 interfețe audio de in și out, pentru alte surse audio analogice.

Hercules DJ Console RMX totuși face treabă minunată împreună cu un PC sau Mac. Din acest motiv el este livrat împreună cu unul dintre cele mai apreciate aplicații de DJ-ing: VirtualDJ 5 Hercules DJ Console RMX Edition. Cu această aplicație ce vine clar în ajutorul omului de la butoane, vă puteți crea o imagine mult mai clară a ceea ce se întâmplă de fapt în interiorul consolei. Tot cu ajutorul acestei aplicații puteți crea diverse playlist-uri, încărca diverse efecte predefinite sau altele noi create de voi, plus aveți acces la multe alte reglaje și optimizări.

Un DJ adevărat se spune că nu pleacă niciodată de acasă fără un microfon și o pereche de căști, așa că aceste „unelte" pot fi folosite fără probleme chiar și împreună cu această consolă. Ne auzim la un scratch!

Ofertant: Ubi Soft România, **Preț:** 1159 Lei

Thrustmaster T.Flight Hotas X

Decolare super rapidă

Peste tot s-au agitat apele despre noul joc Tom Clancy's HawX. Un joc foarte reușit, cu multe elemente cât se poate de reale, etc. Din păcate, multe persoane am observat că îl joacă cu fel și fel de ciudățenii de joystick-uri sau, mai rău, din tastatură. O fi având acest joc atracția lui, însă mi-e greu a crede că poate să și suplinească funcțiile și plăcerea de a conduce cu un joystick. Iată care este planul zilei. Cei de la Thrustmaster ne propun un model nou de joystick ce poate fi utilizat atât pe PC, cât și pe PS3, joystick ce oferă o bună parte din elementele pe care le întâlnești în cabina piloților. Majoritatea joystick-urilor au adoptat teme războinice. Butoane dedicate pentru lansarea rachetelor, posibilitatea de a realiza manevre de evitare etc. Într-adevăr, or fi mai multe simulatoare ce implică mai multă acțiune de acest gen, însă există și vice-versa. Simulatoare ce înfățișează zboruri comerciale, de agrement sau de acrobații. În caz că sunteți un pasionat și de tehnici ceva mai pașnice, dar de „răspundere”, Thrustmaster T.Flight Hotas X pare a fi o alegere potrivită.



În primul rând, partea de ergonomie. Aici suntem deja familiarizați cu conceptul de succes al celor de la Thrustmaster. Stick-ul este de dimensiuni reale, este proiectat pentru a fi la îndemâna oricui, ba mai mult, partea de throttle, dacă preferați, poate fi detașată.

Avantajul major al joystick-urilor fără force feedback este faptul că rezistența stick-ului pe care o poate avea în mâinile noastre poate fi reglată. Dacă nu aveți în dotare o bună parte din masa musculară a lui Arnold, e suficient să mai eliberați puțin din tensiune printr-o simplă rotire a unei „cheițe”.

Discutam adineauri despre zborurile comerciale. Ei bine, cu un astfel de joystick poți să o faci foarte ușor pe căpitanul deoarece butoanele „standard” de luptă vor fi automat asignate noilor funcții. De exemplu, butonul mic și roșu cu care obișnuiam să împrăștiem gloanțe în toate direcțiile, de această dată poate să joace rol de frâne pentru roți în cazul zborurilor civile.

Multe astfel de funcții sunt interschimbate, însă mai interesant este faptul că joystick-ul ține minte preferințele personale fără a mai fi nevoie să instalezi aplicații complexe cu care să vă salvați profilurile. Cu Thrustmaster T.Flight Hotas X poți să joci perfect cu aceleași setări personalizate pe orice calculator sau consolă PS3 poftești.

Ofertant: Ubi Soft România, **Preț:** 139 Lei

Samsung SyncMaster P2070



Am mai povestit noi despre produsele ECO și cât de mult sunt ele la modă. De curând, și cei de la Samsung au intrat în acest val și au lansat câteva modele noi de monitoare mai prietenoase cu mediul înconjurător. Asta s-ar traduce mai pe scurt, într-un consum mai redus de energie, lucru care se reflectă și la factură. Samsung SyncMaster P2070 este unul dintre aceste modele și ca orice model proaspăt apărut trebuie să fie pus într-un ambalaj foarte atrăgător. Samsung SyncMaster P2070 este un monitor de 20" în format wide, are o rezoluție nativă de 1600 x 900 și un timp de răspuns de doar 2 ms. Designul este și el mai deosebit: atracția dintre negrul monitorului și transparența conturului dau efectul unei rame din sticlă.

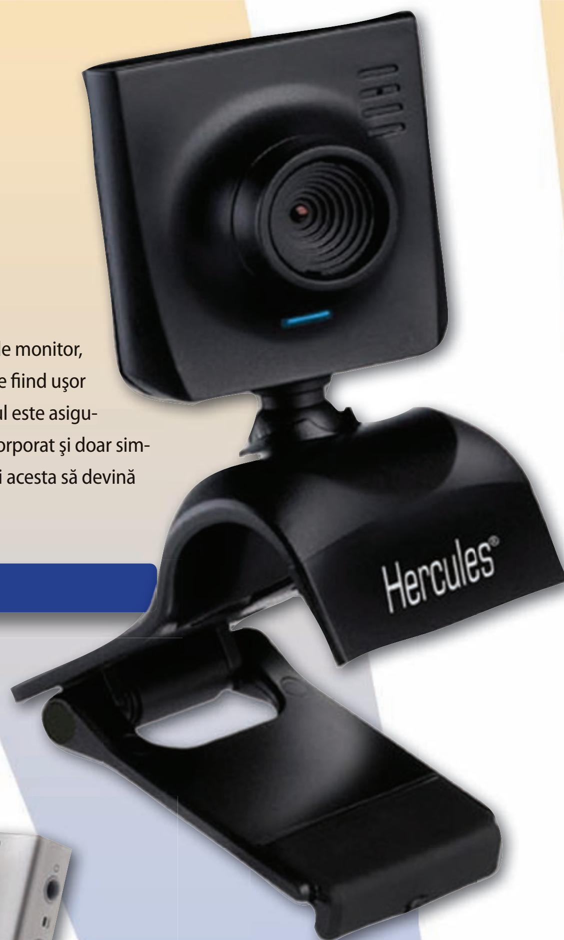
Ofertant: Deck Computers Internațional, **Preț:** 829 Lei

Hercules Classic Link

Conversaţie, dulce conversaţie

Facem ce facem şi iar instigăm lumea la palavre. Discuţiile interminabile cu prietenii sau familia sunt în sângele nostru, iar când mai pui la socoteală că poţi să-ţi şi arăţi chipul pe sticlă este de-a dreptul fantastic. Zic acest lucru pentru că avem un alt produs, un webcam ceva mai simplist, dar foarte eficient de la Hercules. El are doar un senzor ce oferă o rezoluţie nativă de tip VGA, însă se încăpăţânează să asigure o fluenţă a imaginii, reuşind să captureze până la 30 de cadre pe secundă. Această cameră web se poate ataşa pe orice tip de monitor, fie el CRT sau LCD, sistemul de prindere fiind uşor adaptabil în funcţie de situaţie. Sunetul este asigurat prin intermediul unui microfon încorporat şi doar simpla conectare a camerei la PC face ca şi acesta să devină extrem de activ.

Ofertant: Ubi Soft România, **Preţ:** 49 Lei



Iriver P7

„Like a magazine"

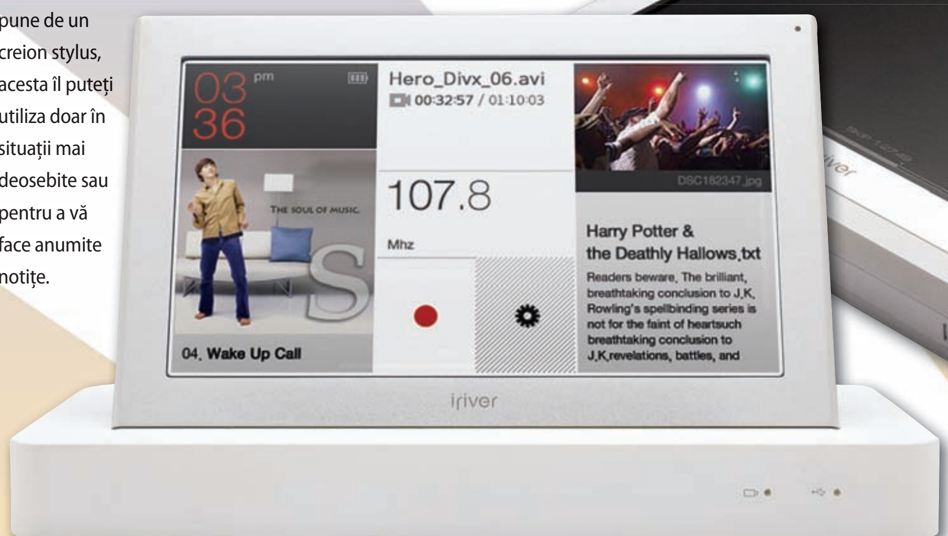


Aceasta este interfaţa pe care cei de la iRiver au decis să afişeze informaţiile pe ecranul celui mai recent produs P7. Ca design, nu aş putea spune că sparge tiparele cu vreo nouă modă, ba dimpotrivă, producătorii lasă să se înţeleagă că se întorc la designul old school. Carcasa este pătrăţoasă, atent finisată şi dă un aer foarte sobru. Ecranul este unul de tip TFT, sensibil la atingere şi oferă o rezoluţie nativă de 480 x 272. Puţin dezamăgitor totuşi, ţinând cont că există chiar şi ecrane de telefoane mobile ce oferă o rezoluţie mult mai mare. Sunt mulţumit însă de răspunsul foarte prompt la comenzi. Spre deosebire de alte device-uri controlabile tot prin intermediul unui ecran touchscreen, Iriver P7 execută foarte rapid comenzile, timpii de încărcare a aplicaţiilor fiind extrem de mici. Aplicaţiile sunt optimizate şi pentru a fi operate fără probleme direct cu vârful de degetelor. Chiar dacă P7 dispune de un creion stylus, acesta îl puteţi utiliza doar în situaţii mai deosebite sau pentru a vă face anumite notiţe.

Revenind la partea plăcută a lucrurilor, avem numai cuvinte de laudă în ceea ce priveşte playerul video. Ajutat de o colecţie serioasă de codec-uri, pe ecranul lui P7 pot fi rulate o varietate de formate audio şi video inclusiv cele mai rare sau mai puţin utilizate.

Excepţie de la regulă sunt materialele HD care la acest model trebuie să spună „pas". Pentru că vorbim de cantităţi ceva mai mari de date ce pot fi stocate, producătorii au decis să se includă şi tehnologia MTP, tehnologie ce permite ca în momentul în care device-ul este conectat la PC acesta să poată fi accesat ca un simplu flash drive. O altă metodă, ceva mai deficitară, dar la fel de eficientă este transferul de materiale audio-video-foto cu ajutorul card-urilor de memorie microSD. Fie că doriţi să extindeţi capacitatea de stocare a memoriei interne sau doar să realizaţi un transfer de date pe sau de pe aceste card-uri de memorie, această operaţie se poate realiza fără probleme apelând la cititorul de carduri încorporat.

Acumulatorul este şi el deosebit de important, în special pentru partea de portabilitate, şi în acest caz avem posibilitatea de a ne bucura de muzica preferată preţ de 35 de ore, în timp ce în modul video ajungem la 7-8 ore de video playback.



Ofertant: PCCenter.ro, **Preţ:** N/A

D-Link Wireless Network Camera DCS-1130

Ochiul soacrei

Parcă nu am mai povestit de multişor despre o cameră video ce poate fi accesată de oriunde (bineînţeles, unde există internet) şi să primeşti fără probleme sunet şi imagini cu ce se întâmplă acasă, la serviciu, în livada cu meri sau în sufragerie la bunici. Dacă intenţionaţi să vedeţi un detaliu într-un mod pătrăţos şi destul de neclar, puteţi apela fără probleme la interfaţa camerei de unde se poate „opera" un zoom digital de 16x. În mod normal, calitatea imaginii este una foarte bună şi avantajul acestei camere este dat de faptul că poate fi urmărită de mai multe persoane în acelaşi timp, pe device-uri diferite. De exemplu unii pot să urmărească imaginile într-un browser web, alţii în schimb pot recepţiona un stream dedicat conexiunilor de tip 3G. Sună fantastic şi aceste lucruri se fac simultan, nefiind nevoie să comutaţi sau să alegeţi din opţiuni rezoluţia la care doriţi să recepţionaţi imaginile. Conectarea camerei la internet se poate face prin fir sau wireless, iar dacă nu vă prea îndeletniciţi cu astfel de practici, producătorii au inclus şi un buton WPS. În momentul în care l-aţi apăsat, camera D-Link Wireless Network Camera DCS-1130 se conectează şi se autoconfigurează pentru a fi pe aceeaşi lungime de undă cu propriul vostru router.

Ofertant: Partenerii D-Link, **Preţ:** N/A





Antec Three Hundred

Ofertant: ITDirect, **Preţ:** 258 Lei

Carcasă de gamer

Pe cât pare de simplă, pe atât de eficientă e această carcasă. Cei de la Antec o recomandă acelor jucători care vor să îşi construiască un sistem performant dar şi în acelaşi timp, foarte silenţios. Deşi nu pare, în interior pot fi adăpostite până la 6 HDD-uri, o placă de bază standard ATX şi chiar un monstru de placa grafică. Sursa nu este inclusă în „pachet" însă în acest fel aveţi libertatea de decizie pentru a vă alege exact modelul şi puterea de care aveţi nevoie. În orice caz, amplasarea sursei se face în partea de jos, astfel că sistemul de management al cablurilor este mult mai bun, şi nu în ultimul rând se câştigă foarte bine şi la capitolul flux de aer. Carcasa este prevăzută cu locaţii foarte bine gândite pentru amplasarea de ventilatoare, fapt ce ajută enorm la păstrarea în interior a unei temperaturi constante. În partea din faţă se pot monta 2 ventilatoare de câte 120 mm, 1 ventilator de aceeaşi dimensiune se poate fixa şi pe capacul lateral, în timp ce în spate şi pe partea superioară a carcase deja sunt montate 2 ventilatoare de 120, respectiv 140 mm pentru a asigura un minim necesar. Pentru cei ce nu se prea omoară la excursiile cu aspiratorul prin cameră, carcasa include şi un sistem de filtrare a aerului, sistem ce poate fi rapid demontat şi curăţat sub un simplu jet de apă. Carcasa este construită în întregime din aluminiu, fapt ce reduce considerabil greutatea eventualului sistem.

■ **BogdanS**

Titlu: Jocurile foamei

Autor: Suzanne Collins

Colecţie: Nemira Junior

Traducător: Ana Veronica Mircea



Suzanne Collins şi-a început cariera în 1991 ca scenarist de televiziune. A participat la crearea mai multor emisiuni de succes ale postului Nickelodeon, printre care The Mystery Files of Shelby Woo sau Clarissa Explains it All, nominalizate la Premiile Emmy. A scris mai multe episoade ale programelor pentru preşcolari Little Bear şi Oswald, de asemenea nominalizate la Premiile Emmy. La imboldul lui James Proimos, autor de cărţi pentru copii, a debutat cu romanul Gregor the Overlander, primul volum al seriei de mare succes Underland Chronicles, răsplătită cu numeroase distincţii şi premii atât în Statele Unite, cât şi în Marea Britanie. Jocurile Foamei, primul volum din trilogia cu acelaşi nume, s-a bucurat de un success enorm, atât de public, cât şi de critică: publicat în nu mai puţin de 32 de ţări în doar şase luni de la lansare, un bestseller instant New York Times şi USA Today şi recomandat de toate revistele de profil ca una dintre cele mai bune cărţi ale anului 2008: Publishers Weekly, New York Times, Kirkus Review, School Library Journal, Booklist, LA Times, Barnes&Noble, Borders şi Amazon. Drepturile de adaptare pentru marele ecran au fost recent achiziţionate de casa de producţii Lionsgate, scenariul urmând a fi scris de Suzanne Collins, în regia Ninei Jacobson.

Într-un viitor postapocaliptic, peste ruinele unui continent cunoscut odată ca America de Nord se întinde naţiunea Panem. Ca simbol al puterii Capitoliului asupra celor douăsprezece districte conduse cu o mână de fier, în fiecare an este organizat un concurs sadic şi sângeros – Jocurile Foamei. Douăzeci şi patru de adolescenţi sunt răpiţi de lângă familiile lor şi aruncaţi în luptă pe viaţă şi pe moarte, televizată în direct şi urmărită cu frenezie. Doar unul dintre ei se va întoarce acasă faimos, bogat şi... viu. Cine va câştiga cursa nebună pentru supravieţuire?

BESTSELLER INTERNAŢIONAL PUBLICAT ÎN 32 DE ŢĂRI ÎN CURS DE ECRANIZARE!

Ai putea supravieţui în sălbăticie, de unul singur, când toţi cei din jur fac tot ce pot ca să nu apuci dimineaţa următoare?

Una din cele mai bune cărţi pentru adolescenţi ale anului 2008

Publishers Weekly, New York Times, Locus, American Library Association, Barnes&Noble şi Amazon.com

„Pur şi simplu am citit fără să mă pot opri! [...] O lectură înrobitoare."

Stephen King

„Nu există roman de aventură mai bun!"

Rick Riordan

„Stilul, personajele, ritmul, totul este fantastic. Abia aştept să apară ca să le-o pot recomanda tuturor copiilor."

Ginny Collier, Director Filială Biblioteca din Atlanta

„Mamă, ce poveste! Am fost răpită de la prima pagină. O meditaţie profundă asupra sărăciei şi a foamei – nu doar ale trupului, ci în primul rând ale inimii."

Lauretta Nagel, librar Constellation Books

CÂŞTIGĂTORII LUNII APRILIE

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediţia aprilie, ce a avut ca premii **cinci volume Scara lui Schild de Greg Egan**, sunt:
Lemeni Laurenţiu-Nicolae din Bucureşti, **Vîlcu Mihaela** din Galaţi, **Caralicea Ion Marius** din Slătioara, **Popescu Daniel** din Giurgiu şi **Bălan Adrian** din Cluj-Napoca.

Info: Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail sofia_grigore@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă una dintre cele cinci cărţi Jocurile foamei de Suzanne Collins răspunzând la întrebarea:

Când şi-a început Suzanne Collins cariera?

- 1991 ☐
- 1982 ☐
- 2007 ☐



Nume, prenume ______
Cod numeric personal ______
Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___
Localitate ______
Cod Poştal ______ Judeţ ______
Telefon ______ e-mail ______

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 iulie 2009. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna august 2009 a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

ESCU ŞI HTC-U'



Trebuie să recunosc: am fost un bou. Dacă mai sunt încă, e o chestiune de interpretare. Însă am fost cu certitudine, şi am încetat să mai neg asta.
De ce ? Păi... îmi trebuia un telefon nou. Nu voiam iPhone, voiam touchscreen, putea fi unul scump, pentru că recesiunea încă nu lovise. Aşa că am aleees... HTC! Diamond, ca să spun dracului pe nume. Am făcut presiuni destul de mari pe la toţi importatorii, telefoane date, învârteli, aşteptare; în fine, am reuşit să intru în posesia poate primului Diamond din România, în schimbul a puţin peste 18 milioane (lei vechi).
Cred că are rost să povestesc senzaţiile şi impresiile de început, nu de alta, dar cu asta am rămas: ambalaj superb, o cutie neagră-neagră, mică-mică şi, în interior, un telefon incredibil de mic, negru, faţetat, charger ca-n filmele lui Bond pe vremea lui Brosnan, ce mai, BAMF !! (bad-ass mother-f...).
... până la primul power-on... Din clipa 0,0001, mi-am dat seama că eu, un băiat brunet cu ochi căprui, şi el - "the iPhone killer" - vom avea viaţă grea împreună. Mai ales din cauza lui. După boot, primul browsing printre minunăţiile TouchFlo 3D arată că faţa unui boxer după o noapte de beţivăneală : vraişte. Lent, laggy, ciudat, obositor. Ca un XP pe un Pentium 2... Am intrat de urgenţă, oarecum alarmat, pe modul forum, să mă lămuresc. Teorii despre versiuni de ROM (unele formulate probabil sub influenţa romului - nu de viciu, de frustrare, cred), despre memory-leaks, hard-resetting etc. se îmbină şi la această oră cu descrieri neprofesioniste, dar reale, de aventuri la dealeri, nervi umani şi dorinţe arzătoare de a vinde... a vinde... A VINDE !!
Buuun, suntem calmi, n-o fi chiar aşa, „poate e de la draivere", am mai văzut forumişti stresaţi.
Ce-aş putea spune, după 9 luni de strădanie ? Aaaaa... NOT WORKING!!! Interfaţa a rămas la fel de leneşă, m-am obişnuit treptat cu stilul semi-oligofren de a răspunde la comenzi, îmi ia un minut să deschid un fişier Word şi se conectează la sateliţii GPS în 10-15 minute.
Poate că vi se pare exagerat, însă, după ce ai un HTC Diamond, înveţi să ai răbdare, frate! Nici vecinul de deasupra care merge prin casă ca un ţăran pe glie, nici liftul care ţi-a fost furat de sub nas şi face 5 curse până vine şi la tine, nici coada de la magazin când tu vrei să iei numai o sticlă de apă plată nu te mai enervează. Pur şi simplu aştepţi calm, pentru că atâta e. Nu se poate mai mult. E ca viaţa amoroasă la vârsta a treia: şi dacă reuşeşti să fluieri după vreo puicuţă, auzi aplauze admirative! În plus, minunata carcasă faţetată a lui Diamond are urme „de buzunar". Peste tot. Urme care s-au format prin frecarea firească la introducerea, respectiv extragerea aparatului din blugi. Faţa e şi dezlipită niţel în zona butoanelor „fizice", spatele e ca fundul plăcii unui snowboarder care nu înţelege de ce nu alunecă vara pe asfalt, şi mi-am pierdut şi un stylus. Noroc că mai era unul în cutie...pe care am păstrat-o, cu feelingul oarecum fatalist că ea va supravieţui cu mult „vedetei".
Mă rog, ieri am fost la un dealer de telefoane ca să mă holbez la un telefon nou. Cu o moacă vinovată, am pus mâna pe iPhone, Samsung-uri, LG-uri şi ce mai e touchscreen. Ale naibii, merg toate brici ! Îmi venea să le dau de pereţi p-acolo, numai fiindcă mă făceau să mă simt bou ! Am pus mâna şi pe HTC HD şi instantaneu mi-au revenit sentimente arhicunoscute: timpi de aşteptare mari, ecran senzaţional dacă îţi place cum arată un „freeze" de Windows Mobile sau TouchFlo3D etc.
O fi „de la ei", o fi HTC-ul de vină, o fi de la versiunea de ROM – cui îi mai pasă?! Acum nu-mi trebuie decât un telefon care să fie TELEFON, restul nu mă mai interesează. Cu taste, frumos, fără urmă de joystick – că se strică, fără funcţii multimedia şi fără client de YouTube. Înţelegeţi ?! Un TELE-FON simplu-simplu de tot.
Chiar e unul la ofertă: 1 leu. Şi-mi spune un amic că există pe piaţă chiar telefoane GRATIS! Vorbeşti la ele? Vorbeşti! Cât durează până iniţiezi o convorbire? 0,8 secunde? Nehalem, frate! Le iau pe toate!!!

■ **Cu drag, IO.**

Ascultă-l pe Escu şi Fabrica Dementă în fiecare dimineaţă de la 6:30 la 10 la Radio 21



We had cake afterall! **Imagine trimisă de Inelus Theo**


Nu-i acolo, că am căutat şi eu.
Imagine trimisă de Vlad Carabin


Lasă baletul şi fă pe mortu'!
Imagine trimisă de Alex C


You hang in there! **Imagine trimisă de PicU**


Ţi-e rău? **Imagine trimisă de Ciprian Caloian**



Acum ştiu ce mă aşteaptă! **Imagine trimisă de ghxh**



Asta se întâmplă când nu sunt arbitri. **Imagine trimisă de Murgeanu Viorel**

Câştigătorul din acest număr este Inelus Theo

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista LEVEL şi

economiseşti până la 34% față de prețul de copertă

CUMPĂRĂ ACUM şi ONLINE www.chip.ro/abo

Mai poți comanda următoarele produse de pe CHIP SHOP
www.chip.ro/shop



Games4Kids + CD cu Joc Gumboy Crazy Adventures
Preț: 8,98 LEI



Joc
1. Flatout - Ultimate Carnage
sau
2. TrackMania - United Forever + Ochelari 3D
Preț: 34,90 LEI



Rucsac LEVEL
Preț: 45 LEI



Cană Chip
Preț: 19 LEI



Umbrela Chip
Preț: 34 LEI



Umbrela Salsa
Preț: 29 LEI

Completați online la adresa http://www.chip.ro/abo talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa de e-mail abonamente@3dmc.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

06/2009

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preț unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			69.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			119.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			40.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			75.00 lei	
FOTO-VIDEO	6 APARIȚII			45.00 lei	
FOTO-VIDEO	10 APARIȚII			79.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Denumirea firmei / C.U.I.

Nume, prenume

Vârstă Ocupație

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poştal Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul Semnătura

Plata se poate efectua prin:
- plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghişeu BRD în contul 3 D Media Communications nr, RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Braşov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Braşov.
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.
- mandat poştal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov

Mai puteți comanda:

- CHIP Special - Linux 11,98 lei
- CHIP Special - Tips&Tricks 9,98 lei
- CHIP Special - Windows Vista 9,98 lei
- CHIP Special - Navigare GPS 9,98 lei
- CHIP Special - WLAN 9,98 lei
- CHIP Special - Word 2007 9,98 lei
- CHIP Special - Securitate 9,98 lei
- CHIP Special - Website 9,98 lei



Oferta completă de reviste o puteți găsi pe pagina de internet: http://www.chip.ro/abo
Comandarea acestor reviste nu este condiționată de achiziționarea unui abonament.

Pentru operativitate vă rugăm să completați online talonul de abonament la adresa www.chip.ro/abo sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

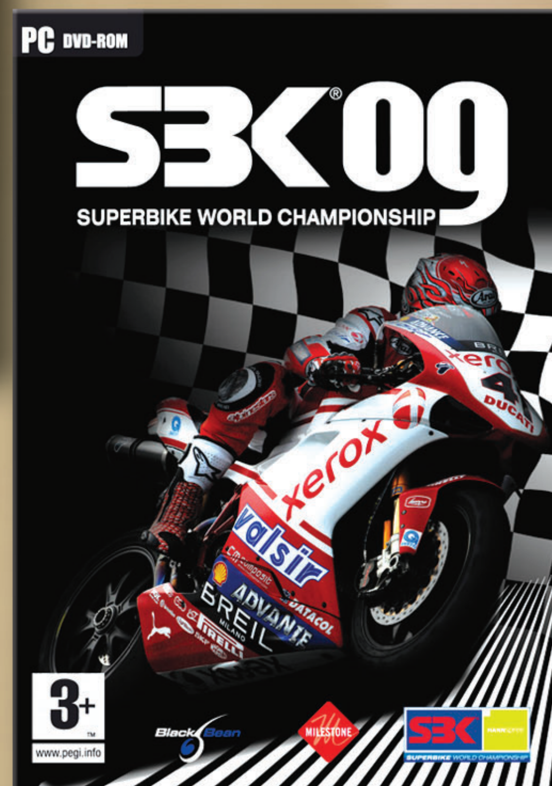
---

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct şi corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneți de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

NEXT ISSUE



Să dăm metalului ce-i al metalului



Motoare, frate!



Bionic sau nu, numai să vină



Ape tulburi ni s-arată...